ANO 2 - NÚMERO 22 - PREÇO R$ 4,00

D&D • GURPS • AD&D • VAMPIRO • CYBERPUNK 2020 • SHADOWRUN • MAGIC

RPG BRASIL DRAGÃO

BASTIDORES DA DEVIR
Os Segredos da Maior Potência do RPG no Brasil

A estréia de
KATABROK,
O Bárbaro!

OH, NÃO! KOBOLDS!
Eles Brotam do Chão!

SPECIES
Ameaça Alienígena em GURPS

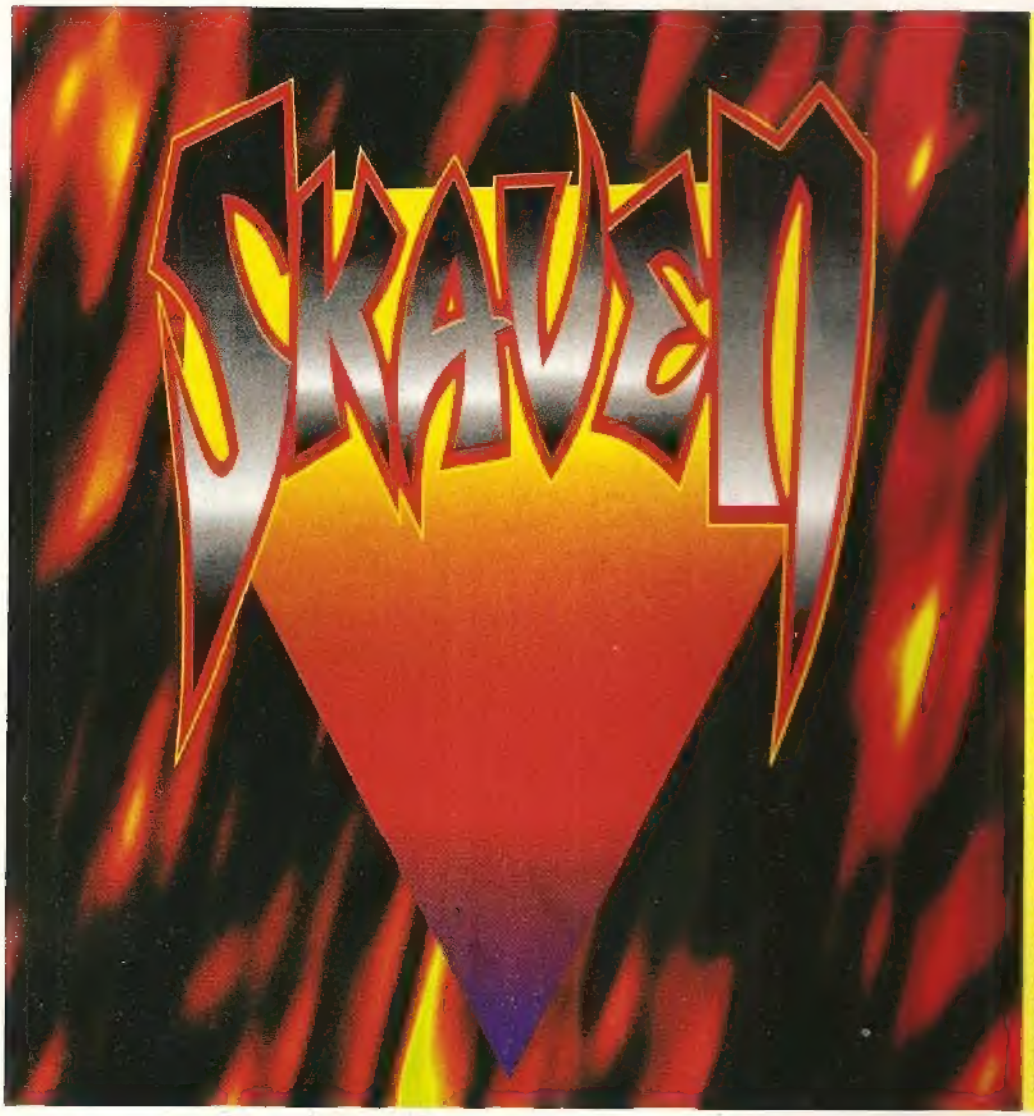
DEAD ON ARRIVE
Para Cyberpunk 2020 e Shadowrun

E MAIS
CURITIBA BY NIGHT
HEROES OF MIGHT & MAGIC
GUIA DE ARMAS
QUADRINHOS

ISSN 1413-599X
22
9 771413 599009

MASQUERADE

Pôster-Aventura para Vampiro: A Máscara



GURPS Pack
Módulo Básico 2ª edição, tabela para mestres, capa plástica, poster e 3 dados de seis faces 36,00
GURPS Cyberpunk 25,00
GURPS Fantasy 25,00
GURPS Illuminati 25,00
GURPS Império Romano 25,00
GURPS Magia 25,00
GURPS Supers 25,00
GURPS Viagem no Tempo 25,00
VAMPIRO: A MÁSCARA (Pack) 25,00
VAMPIRO: Guia do Jogador 39,00
Livro do Clã BRUJAH 5,00
Livro do Clã GANGREL 15,00
Livro do Clã MALKAVIAN 15,00
Livro do Clã NOSFERATU 15,00
Livro do Clã TREMERE 15,00
Livro do Clã VENTRUE 15,00
Escudo para VAMPIRO 7,50
KIT VAMPIRO: 10 dados de 10 faces + bolsa de veludo + brinde 15,00

LITERATURA
" O LIVRO DOS VAMPIROS " (1080pg.) ...38,50
(Enciclopédia dos Mortos Vivos)
LOBISOMEM: O Apocalipse
Pack 45,00
TOON (básico) 28,50
PARANÓIA - Manual Básico 27,50
MULHERES MACHONAS 5,00
Freiras Renegadas 5,00
TWERPS 5,00
MONSTROS (RPG Nacional)
Manual Básico 14,00
Rapa-Kui (aventura + escudo) 12,00
ARKANUN (RPG Nacional)
Manual Básico 12,00
GRIMÓRIO (Suplemento) 12,00
INVASÃO (RPG)
Manual Básico 12,00
MILLENIA (RPG Nacional)
Manual Básico 28,00

Deck 4° (c/60) 14,00
Booster 4° (c/10) 2,30
Terras Natais (c/8) 2,00
Deck Era Glacial (c/60) 14,00
Booster Era Glacial (c/15) 3,70
Alianças (c/12) 3,00
Deck Spellfire (c/110) 12,00

IMPORTADO

Chronicles (c/12) 4,00
Alliances (c/12) 4,00
Spelfire (Booster-Ravenlok) 4,00
Spelfire (Booster-Forgoten) 4,00
Spelfire (Booster-Dragon Lance) 4,00
Spelfire (Booster-Draconomicon) 4,00
Spelfire (Booster-Night Stalkeers) 4,00
Spelfire (Booster-Art Facts) 8,50
Over Power (Deck) 12,00
Over Power (Booster) 3,50

Temos outras variedades em Cards, HQ e Miniaturas.

Escreva e receberá um catálogo grátis. Atendemos todo o Brasil, com muito respeito.

FIRST QUEST - Parte I
Livro de regras, livro de monstros e tesouros, folheto do mago, folheto do clérigo, 3 fichas de personagens, 6 dados e 6 miniaturas 28,00

FIRST QUEST - Parte II
Livro de aventuras, poster com 8 mapas para aventuras, mini-mapa, 3 fichas personagens, escudo do mestre e CD áudio interativo com explicações, narrações e efeitos 28,00

FIRST QUEST - Estojo Completo .. 59,00
LIVRO DO JOGADOR AD&D 59,00
LIVRO DO MESTRE AD&D 49,00
LIVRO DOS MONSTROS AD&D .. 65,00

FORGOTTEN REALMS
PARTE I - Uma Viagem aos Reinos 28,00
PARTE II - Shadowdale 28,00
PARTE III - Undermountain - Guia 28,00
PARTE IV - Av. em Undermountain 28,00
KARAMEIKOS - Vol. - I 28,00
KARAMEIKOS - Vol. - II 28,00

HERO QUEST
O pré-RPG ideal para crianças e iniciantes, em um universo mágico cheio de surpresas 49,00

DRAGON QUEST
Jogo introdutório ao RPG. Desafios em masmorras com monstros e tesouros. Caixa com dados especiais, cards, manual de instruções, miniaturas plásticas, e tabuleiro 45,00

DUGEONS & DRAGONS
O 1° e mais tradicional RPG do mundo ! 45,00

Valor + 3,50* = ... **CHEQUE N°** ..... **NOME:** .....
FONE: ..... **END:** .....
CIDADE: ..... **ESTADO:** ..... **CEP:** .....
ATENÇÃO: Para pedidos via correio, acrescente R$ 3,50 no valor total da compra para despesas e postagem. * (Estados: Amapá, Amazonas, Roraima, postagem sob consulta prévia).Pedido mínimo: R$ 15,00. Marque a quantidade dos produtos que deseja receber e envie junto com cheque nominal (SOLANGE ANDRIOLI).

SKAVEN - Rua Serra de Bragança, 336 - CEP 03318-000 - São Paulo - SP - Loja 27 Tel: 941-7711 R. 237

PRIMÓRDIOS

"Broud agachou-se e olhava a distância, com as mãos abrigando os olhos de um sol inexistente. Os outros caçadores pularam de seus lugares e foram juntar-se a ele na reconstituição da caçada ao bisão. De tal ordem era o poder evocativo da pantomima — afinal uma expressão que vinha sendo burilada por incontáveis gerações — que conseguiram recriar toda a intensidade das emoções vividas na caçada. Até mesmo a menininha de fora, com os seus cinco anos, recebia o impacto daquela representação. As mulheres do clã, íntimas das finas nuanças de sua linguagem, viram-se transportadas ao calor da planície poeirenta. Sentiram o trovejar da terra vibrando sob os cascos; provaram o gosto da poeira sufocante e exultaram com a caça abatida. Era um raro privilégio que lhes permitia partilhar da sacrossanta vida dos caçadores, mesmo que se tratasse de um pálido vislumbre."

O parágrafo acima foi extraído de **Ayla — A Filha das Cavernas** *(The Clan of the Cave Bear), de Jean M. Auel. Este best-seller norte-americano, baseado em estudos arqueológicos, é tido como a mais fiel reconstituição romanceada da vida na pré-história.*

Como percebemos na cerimônia comandada pelo caçador Broud, o RPG existia antes da própria civilização. Muito antes do cinema, TV, quadrinhos, antes mesmo da linguagem escrita ou falada (os antigos seres humanos usavam gestos muito mais do que a voz). O teatro de faz-de-conta foi a maneira que encontraram para contar histórias interativas, para trazer a emoção das caçadas para suas famílias. Também havia na pré-história os jogos competitivos, como corridas, lutas e arremesso de armas, mas estes tinham uma finalidade prática — treinar para as caçadas que viriam e garantir a sobrevivência. Apenas o RPG era entretenimento puro, sem outros objetivos além de emocionar. A primeira atividade humana que tinha como única meta a diversão.

Milênios depois, o RPG ressurge como um enigma. Provoca curiosidade em muitos, fascínio em outros, paixão descontrolada em terceiros. O que é esta estranha e sedutora mania? Uma nova forma de arte? Um ritual primitivo, enraizado em nossos instintos? Um brinquedo excêntrico, restrito a uma elite intelectual?

Não existe mistério algum. Nossos ancestrais sabiam, e nós sabemos hoje. Seja usado como passatempo em uma mesa de jogo, seja para reduzir o estresse de astronautas, seja para tornar as aulas mais interessantes nas escolas, o RPG nunca desviou-se de seu propósito primordial.

RPG existe para divertir. E isso não é pouca coisa.

Os Editores

ÍNDICE

BARALHOS
Cartas Criativas 6

ESPECIAL
Bastidores da Devir 8

CYBERPUNK 2020/ SHADOWRUN
Dead On Arrive 12

AD&D
Magia Para Todos 16

D&D/AD&D
Kobolds 18

GURPS
A Experiência 22

STORYTELLER
Curitiba by Night 42

QUADRINHOS
Dikas Bárbaras 52

OUTROS SISTEMAS
Gula de Armas 56

SEÇÕES
Notícias do Bardo 4
Dicas de Mestre 11
Pergaminhos 45
Barraquinha do Orc 48
Mestres do Traço 50
RPG Eletrônico 60

Capa: ROGÉRIO VILELA

TRAMA
DIRETORES
Ruy Pereira
Ethel Santaella

DRAGÃO BRASIL

Editores Executivos
Marcelo Cassaro "Paladino"
Rogério "Katabrok" Saladino

Direção de Arte
Roberto Avelino

Revisão
Hebe Ester Lucas

Diagramação
Suzete S. L. Freitas
Márcia M. S. Braga
Armando S. Pereira

Secretário Gráfico
Álvaro Corrêa

Assistentes de Produção
Evandro Nascimento
Iris Viana

Secretária Editorial
Damaris Marcelino

Colaboradores Desta Edição
Silvio C. Martins, Theoprastos, J.M. Trevisan, Vladislav Tpish, Fabiano Fagundes, Guilherme de A. Ribeiro, Dawis Roos (textos); Evandro Gregorio, Joe Prado, André Vazzios, Crhistiano Rodrigo (ilustrações)

DEPARTAMENTO COMERCIAL
DIRETOR
Ruy Pereira

Contato
Damaris Marcelino

ASSINATURAS E NÚMEROS ATRASADOS
TEL 887-5406
Coordenador
José Luiz Cazarim

Assistente
Luzia Begalli

Dragão Brasil (ISSN 1413-599X)
é uma publicação mensal da

Trama Editorial Ltda.
Administração, redação, assinaturas e publicidade:
R. Prof. Filadelfo Azevedo, 383
04508-010 São Paulo - SP
Tels.: (011)885-8879 / 887-3060
Fax: (011) 889-9594
Distribuição exclusiva para todo o Brasil:

DINAP - Distribuidora Nacional de Publicações
Impressão e acabamento: W. Roth

NOTÍCIAS DO BARDO

Luigi Sortudo não desiste! Ele ganha a iniciativa, rola 1d20 e acerta em cheio nas notícias do RPG

USPCON 8

Depois de uma longa ausência, a mais antiga convenção brasileira de RPG retorna ao lar. Desde a USPCON 4½ o evento da Camarilla vinha sendo realizado fora da USP, em protesto contra o fechamento da universidade ao público nos finais-de-semana.

Os dados rolaram na USPCON 8 nos dias 9 e 10 de novembro. Curiosamente, o público desta USPCON foi um pouco menor — talvez porque o prédio da FAU não seja de tão fácil acesso quanto o SESC Ipiranga, onde tiveram lugar as edições anteriores. O *live action* realizado na noite de sábado para domingo, válido para o *Brazil by Night*, reuniu representantes de vários estados.

Para evitar discussões como as que têm acontecido em outros encontros, foram preparados pavilhões separados para jogadores de RPG e card games. Durante o evento foi lançado o *Guia de Armas*, um suplemento de apoio para múltiplos jogos (mais detalhes nesta edição).

PANCADARIA EM RAVENLOFT

O tenebroso semi-plano de AD&D agora é *fighting game*. De nome ***Iron & Blood***, o jogo segue o estilo de títulos consagrados como *Virtua Fighter* e *Tekken*, com gráficos poligonais, cenários em 3D, diferentes tomadas de câmera e violência à vontade.

Os lutadores não ficam atrás dos maiores heróis de AD&D: um sanguinário anão de um braço só, um paladino que clama pelos deuses enquanto espanca os adversários, um lobisomem uivando para a lua e demais prisioneiros deste lugar terrível, com direito a uma participação especial de Lord Soth e Conde Strahd. Para o vencedor, o tesouro mais cobiçado de todos: a saída de Ravenloft.

Como é moda nos *fighting games*, cada lutador tem sua coleção de golpes especiais e combos. ***Iron & Blood*** conta com 225.000 polígonos por segundo, 16 lutadores, 18 arenas góticas, 64 armas, 250 combos, modo versus, campanha e campeonato — seu lutador pode ser parte de um time, ou apenas combater sozinho. Disponível para as plataformas PC CD-ROM, Sony PlayStation e Sega Saturn. Mais informações podem ser encontradas no site da Acclaim na internet: **www.acclaimnation.com**

OS GANHADORES

Estes são os slogans vencedores da SUPERPROMOÇÃO ARKANUN - INVASÃO. Cada ganhador receberá pelo correio um conjunto contendo 1 ARKANUN, 1 GRIMÓRIO e 1 INVASÃO, autografados pelos autores.

"MEU SLOGAN NÃO É IMPORTANTE. O IMPORTANTE É QUE A DRAGÃO DÁ 10 CONJUNTOS ARKANUN, GRIMÓRIO E INVASÃO AUTOGRAFADOS, SEM JUROS, PARA LEITORES ESPECIAIS"
Jefferson Donizeti de Oliveira, Cotia - SP

"DRAGÃO BRASIL: A MELHOR NO QUE FAZ! (SNIKT!)"
Caio P. Xavier R. Cerqueira, São Cotardo - MG

"DRAGÃO BRASIL: MATA O ORC E MOSTRA O DADO"
Daniel Palis, Ituiutaba - MG

"AME O PRÓXIMO, PRINCIPALMENTE SE FOR UMA ELFA LOIRA DE OLHOS AZUIS"
César Freitas de Ávila, Divinópolis - MG

"VOCÊ TEM PROBLEMAS? PIOR PRA VOCÊ... ACABOU DE ARRUMAR OUTRO"
Max Heitmann Arraes, São Paulo - SP

"ROLE OS DADOS E VAMOS VER NO QUE DÁ"
Rafael Pereira Aguiar, São Paulo - SP

"DRAGÃO BRASIL: PORQUE OS DRAGÕES SÃO ETERNOS"
Romeu Oliveira Júnior, Santos - SP

"SALVE A NATUREZA. MATE OS GOBLINS"
Thiago Silva Carvalho, Brasília - DF

"E POR QUE NÃO?"
André Wasicky, Vinhedo - SP

"☐ GOSTO ☐ NÃO GOSTO ☒ NÃO CONHEÇO"
Wagner E. M. Faria, Alfenas - MG

A CARTA DO CAMPEÃO

Morram de inveja, duelistas! Esta é uma carta de Magic que vocês NUNCA vão ter. Criada especialmente para o campeão mundial de Magic, **1996 World Champion** é uma criatura de borda dourada e cinco cores (isso mesmo, cinco cores!). Seus poderes: descarte sua mão para procurar por esta carta em seu grimório e trazê-la diretamente para sua mão. A carta não pode ser alvo de magias ou efeitos, e seu poder e resistência são iguais aos pontos de vida do oponente-alvo.

ARKANUN E INVASÃO EM QUADRINHOS

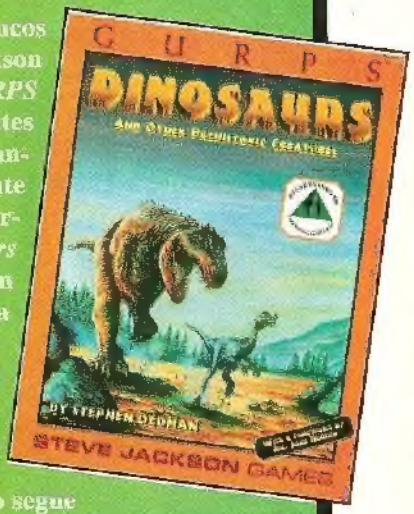
Não podia ser diferente. ARKANUN e INVASÃO, os RPGs da Trama Editorial, vão virar mini-séries em quadrinhos.

GODLESS é situada no futuro próximo, em uma Nova Iorque pós-apocalíptica, arrasada por guerra e peste. Sem esperanças, os abraçam centenas de novas religiões. Seus líderes, alguns dotados de poderes paranormais, são vistos como Avatares — representantes dos deuses na Terra. Nesse cenário erguem-se um demônio e seu anjo da guarda (pois é!) que, unidos pelo destino e cansados das regras, resolvem eliminar os humanos hereges que se consideram o "novo panteão". Roteiro e arte de Alex Sunder, um dos mais aclamados ilustradores da DRAGÃO BRASIL.

Em **U.F.O. TEAM**, tudo começa na base subterrânea do NORAD, o comando de defesa aeroespacial norteamericano. Ali estão confinados vários seres humanos, portadores de estranhas doenças de origem alienígena — mas esse não é o único segredo oculto pelo NORAD, conforme descobre uma médica levada para a base, ao encontrar um extraterrestre aprisionado para pesquisas. Criaturas do espaço estão guerreando entre nós. Encontrar, deter ou ajudar esses seres é tarefa da **U.F.O. Team**, um grupo liderado por um oficial renegado da Força Aérea, conhecido apenas como... Capitão Ninja. Roteiro de Marcelo Cassaro "Paladino", arte de Joe Prado.

GODLESS e **U.F.O. TEAM** chegam às bancas no início de 97, em quatro edições, com formato americano e colorização por computador.

GURPS DINOSSAURUS



Os norte-americanos são loucos por dinossauros, e Steve Jackson não deve ser exceção. *GURPS Dinosaurs* é um dos mais recentes suplementos para GURPS lançados nos EUA. Extremamente fiel às mais recentes descobertas paleontológicas, *Dinosaurs* é realista ao extremo — um ponto de honra do sistema GURPS.

Para quem viu *GURPS Goblins* e esperava uma grande reviravolta nos suplementos de GURPS, *Dinosaurs* pode mostrar-se uma decepção: o livro segue a mesma linha de outros bestiários (livros de criaturas) já publicados para o sistema. Além de mais de 100 dinossauros, *Dinosaurs* apresenta outras criaturas pré-históricas (pterossauros, monstros marinhos, aves, mamíferos e outros animais) e homens-das-cavernas, com detalhes sobre sua psicologia e cultura, incluindo regras para usá-los como personagens jogadores.

BARALHOS

CARTAS CRIATIVAS

Você pode não vencer nenhum duelo com estas cartas, mas com certeza vai espantar o oponente...

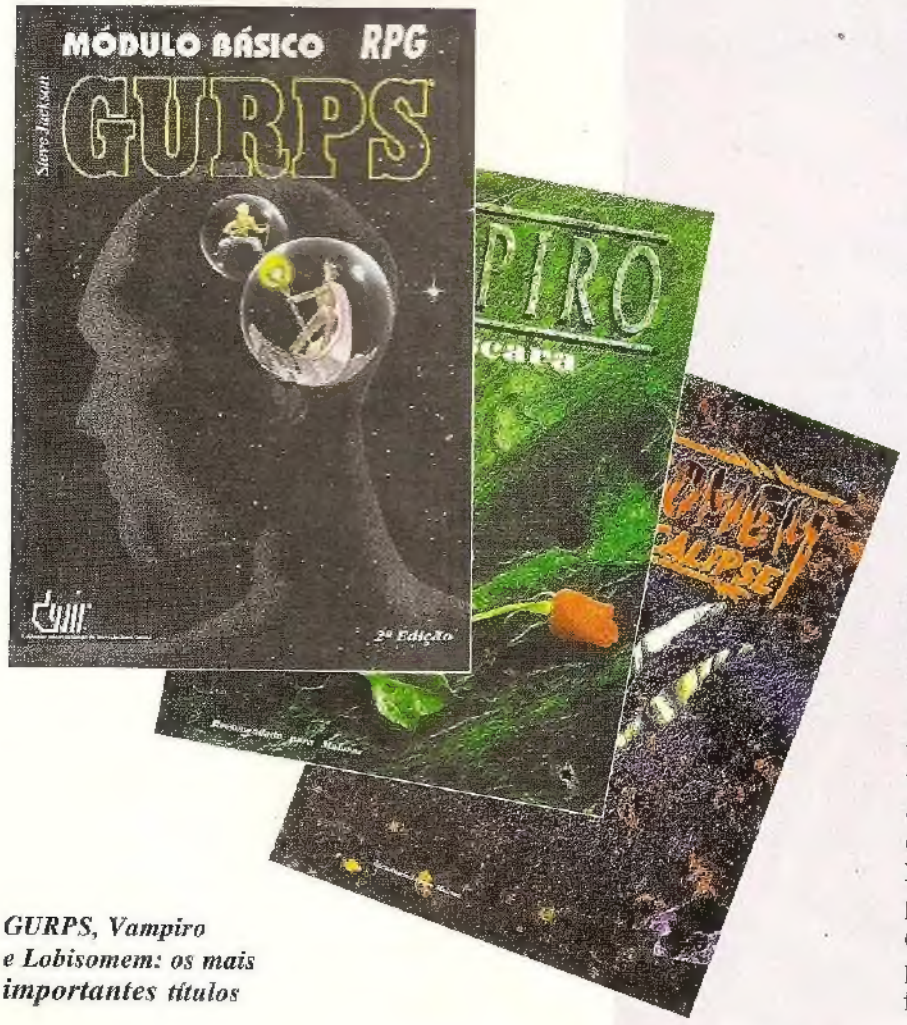
Vocês está cheio de cartas de Magic ou Spellfire que ninguém quer trocar? Eis sua chance de dar-lhes um fim criativo! Apanhe tesoura, cola, invente sua própria carta e mande para nós. Podem ser cartas poderosas, criativas ou simplesmente engraçadas, não importa! As melhores cartas serão publicadas nesta seção.

E você pode continuar enviando combos de Magic e Spellfire, concorrendo a assinaturas da DRAGÃO BRASIL. O endereço você já sabe: Caixa Postal 19113, CEP 04505-970, São Paulo - SP.

ESPECIAL

GURPS... Vampiro... Lobisomem... Paranóia... Toon... Cyberpunk 2020... Magic... jogos que estariam restritos à língua inglesa, não fosse a iniciativa de uma empresa em transportá-los para nosso país. A livraria que começou como uma modesta importadora de quadrinhos hoje ergue-se como a maior potência brasileira no mercado do RPG

OS BASTIDORES DA DEVIR



GURPS, Vampiro e Lobisomem: os mais importantes títulos

DRAGÃO BRASIL: Como surgiu a Devir Livraria? E como vocês acabaram se envolvendo com o RPG?

DOUGLAS QUINTA REIS: A Devir nasceu de algumas vontades e algumas insatisfações. Mauro, Yano e eu trabalhávamos como analistas de sistemas na UNISYS. Deborah, a quarta sócia da Devir, é casada com Mauro; estudou artes plásticas e na época trabalhava com Cinthia. O trio masculino sempre gostou muito de quadrinhos, e na época queríamos ler quadrinhos importadas que não podíamos comprar. Mauro queria ler super-heróis da Marvel e da DC; Yano sempre gostou de mangá, e a First estava começando com o Lobo solitário; quanto a mim, estava a fim de algumas coisas diferentes (saudades d'O Grilo) e tentava conseguir a Heavy Metal e material europeu. Além disso, eu não estava a fim de trabalhar com computadores a vida toda. Tinha vontade de traduzir alguns romances (já havia traduzido manuais técnicos). A Deborah queria lidar com desenho e tinha um livro infantil pronto (que, veja só, nunca publicamos. Preciso lembrá-la disso). Aí começamos fazendo umas quatro ou cinco coisas ao mesmo tempo, e importar gibis demorou um pouco para dar certo.

O envolvimento com o RPG aconteceu em dois níveis diferentes, em momentos diferentes. O primeiro aconteceu quando longas listas de jogos começaram a aparecer em alguns catálogos que recebíamos. Não tínhamos a menor idéia do que era aquilo, mas importamos alguns exemplares para descobrir. As primeiras revistas que trouxemos do exterior foram Strategic & Tatics, Dragon Magazine e Dungeon. Foi pouco antes da primeira Bienal do Livro de que participamos, no Rio — onde também encontramos um grupo de jogadores que nos deu algumas dicas. Marcelo, que ia à maioria das lojas com as quais trabalhávamos, encontrou pessoas interessadas em livros de D&D e AD&D. A coisa foi crescendo.

O segundo estágio foi quando a Bantam Books começou a publicar nos EUA a série Wild Cards em pocket books. Importamos algumas coleções porque era ficção científica, uma antiga paixão nossa, e porque as capas eram de Thimothy Truman. Na época, eu e Mauro escrevíamos o Recado (um fanzine informativo sobre nossos produtos) e minha parte eram os quadrinhos independentes. Em busca de informações para trabalhar, acabei topando com um número de uma revista chamada Roleplayer, com um artigo sobre o GURPS Wild Cards. Entre os outros livros havia uma aventura de Car Wars e um GURPS Basic Set. Ao mesmo tempo, Marcelo comprou uma caixa vermelha, o primeiro dos cinco módulos do D&D na época. Passei quinze dias em São Carlos para dar um curso e levei o GURPS comigo. Meses depois, quando chegamos à conclusão que o RPG precisava de um sistema em português, eu já tinha feito minha escolha.

O ano de 95 marcou uma explosão de lançamentos no Brasil: Advanced Dungeons & Dragons, Lobisomem, Shadowrun, Paranóia, ARKANUN, Millenia e outros. As grandes editoras, como a Abril Jovem e a Ediouro, entraram no mercado apostando em um "boom" de RPG. Todos imaginavam que seria uma nova febre, como os videogames — mas, ao que parece, não aconteceu assim. Como vocês explicam isso?

Acho que aconteceram várias coisas. Em primeiro lugar, a evolução do RPG no Brasil não parou, nem parou de crescer o número de jogadores. Quem esteve nos Encontros Internacionais de RPGs em São Paulo percebeu um público muito maior em 96 que em 95. Além disso, a Devir nunca publicou tantos livros de RPG quanto neste ano (foram oito até agora, e existem mais três a caminho).

Por outro lado, 96 marcou o "boom" do Magic no Brasil. Magic é um produto de consumo muito mais rápido que o RPG — às vezes leva-se semanas para aprender as regras de um novo RPG, ou entender um suplemento de um sistema já conhecido, o que não acontece com Magic. Essa rapidez está fazendo com que as lojas especializadas desviem sua atenção do RPG para o Magic, deixando de suprir os jogadores de RPG com novos produtos.

Muitos lojistas estão abandonando o RPG em favor do Magic. São comuns as cartas de protesto e reclamações de pessoas que não encontram mais RPG em lojas especializadas. O resultado é que os jogadores de RPG, novos e veteranos, muitas vezes não conseguem comprar os livros e jogos que procuram, especialmente fora de São Paulo.

Vocês acham que houve aumento significativo no número de RPGistas nos últimos anos? Quantos jogadores estima-se que existam no Brasil?

Com certeza houve aumento. Isso pode ser visto pela quantidade de pessoas presentes nos eventos — mas existem outras evidências, como o número de escolas que nos procuram, interessadas em participar de atividades de RPG porque seus alunos gostaram da brincadeira.

Agora, avaliar o número de jogadores é uma história diferente. Mesmo porque a entrada no mercado de D&D (da Grow) e Hero Quest (Estrela) fez com que estes jogos fossem distribuídos em lojas de brinquedos, alcançando jogadores em locais distantes. Não temos a menor idéia de quantos possam existir.

Entre os inúmeros jogos e livros publicados pela Devir, qual é o best-seller? Que jogo é o maior sucesso de vendas?

Em termos de jogo, sem dúvida é Magic. Na área de RPG, GURPS é nosso sistema mais vendido — mas Vampiro é aquele que cresce mais rápido.

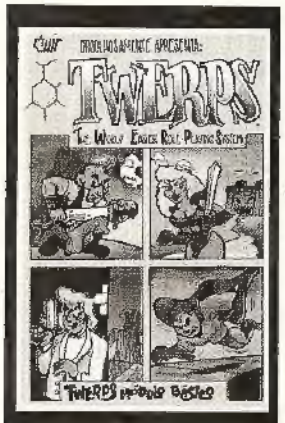
Como é feita a escolha dos jogos a serem traduzidos? Quem traduz? Existe mais de um tradutor para cada livro? Quanto tempo, em média, é gasto com tradução e revisão?

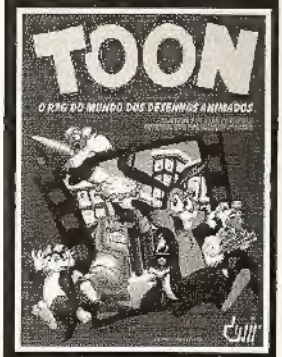
Os livros são escolhidos seguindo vários critérios. Recebemos informações das editoras que publicam lá fora as edições originais, o que nos dá uma idéia de seu sucesso por lá. Além disso, no caso de GURPS e Lobisomem, também lemos questionários enviados pelos leitores com sugestões de novos lançamentos (no caso de GURPS, por exemplo, descobrimos que os suplementos mais desejados são Horror, Space e Wild West). Também recebemos informações da própria DRAGÃO BRASIL, através dos resultados de suas pesquisas. Por último, existem as escolhas lógicas: depois de GURPS Módulo Basico, GURPS Fantasy; depois de Vampiro, o Guia do jogador, e assim por diante.

No início nós mesmos fazíamos as traduções. Eu traduzi GURPS Módulo Básico, Cynthia traduziu o Fantasy. Mais tarde procuramos pessoas que conhecessem o assunto tratado no jogo ou suplemento a ser publicado. GURPS Cyberpunk foi traduzido por Jonas D'Abronzo, um técnico de computação; Supers ganhou versão em português pelas mãos de Leandro Luigi Del Manto, conhecido editor de quadrinhos de super-heróis; e GURPS Conan está sendo traduzido por Dario, ex-funcionário da Gibiteca Henfil, editor de quadrinhos e grande fã do Conan. Mais tarde passamos a procurar a ajuda dos próprios jogadores de RPG. Sempre usamos apenas um tradutor por livro. O que acontece muitas vezes é que um livro passa por mais de uma revisão. O tempo empregado entre tradução, revisão e composição de um livro normalmente é de seis a sete meses.

Muitos queixavam-se de erros na tradução dos jogos da Devir, sobretudo Vampiro. Mais tarde, contudo, quando vimos o AD&D da Abril Jovem, descobrimos ali também notável quantidade de erros: os estúpidos homens-lagarto produzem arte e artefatos; as magias Luz e Luz Contínua também chamam-se "Brilho do Alvorecer" e "Brilho do Perpétuo Alvorecer"; a magia Silêncio 4,5 m tem como área de efeito uma esfera com raio de 5 metros (?); e um mago pode usar o feitiço Montaria Arcana para invocar um GRILO (!), entre outras mancadas. O que acontece, afinal? RPGs são mais difíceis de traduzir que os livros "normais"?

É verdade. Algumas reclamações eram procedentes, outras não. A tradução de Vampiro, em especial, foi feita em um prazo muito curto. O contrato foi fechado com a White Wolf no fim de fevereiro de 94, e queríamos lançar o livro em maio — porque Mark Rein•Hagen havia aceitado o convite para participar do II Encontro Internacional de RPG.





TWERPS, Mulheres Machonas Armadas até os Dentes, Paranóia e Toon: muito humor e esculacho para o RPGista brasileiro

Não, eu não acho que RPGs sejam mais difíceis de traduzir que, por exemplo, uma edição completa da revista Times. Note que eu não disse LER a revista, e sim achar um equivalente em português para toda santa palavra sobre os mais variados assuntos. Seja uma expressão idiomática, um jargão técnico, o nome de um tratado ou batalha histórica, um modelo de automóvel da década de 20, ou uma criatura ou divindade de uma mitologia qualquer. RPG é assim: você tem várias linguagens misturadas, ou no mínimo duas — o tema do jogo e o próprio jargão do RPG, como perícia, nível de habilidade, Mestre, teste de habilidade, etc. O que acontece, eu acho, é que encontramos menos erros em outros livros porque lemos com menos atenção do que fazemos com livros de RPG.

Parece existir certa repulsa, por parte de alguns jogadores "veteranos", contra os jogos traduzidos. Eles não apreciam a tradução de nomes originais como Glasswalkers, Protean, Kindred e assim por diante. Como vocês explicam esse preconceito? Existe uma real necessidade de traduzir os nomes?

Essa é realmente uma questão controversa. O fato é que conhecemos Robin Hood como Robin Hood, e Ricardo Coração de Leão como Ricardo Coração de Leão — e não como Richard Lionheart. Guilherme Tell é Guilherme Tell, e não William Tell.
Aqui na Devir temos como princípio tentar encontrar o equivalente em português de qualquer nome, se ele existir. Li'l Abner vai ser sempre Ferdinando, e João Bafo-de-Onça vai ser sempre João Bafo-de-Onça, nunca Black Pete.
Então sobram os nomes novos, que nunca tiveram um equivalente em português. Eu pessoalmente acho que, com tempo suficiente, a gente sempre acaba achando uma boa versão traduzida para qualquer nome. Mas como nem sempre tempo é uma coisa que está sobrando, procuramos as melhores soluções possíveis e deixamos no original os nomes para os quais não encontramos boas traduções (vários exemplos estão em GURPS Cartas Selvagens).
Existe uma história interessante com relação aos nomes das cartas de Magic — aqui não existe meio-termo, TODOS os nomes devem ser traduzidos. Uma carta que provocou certa agitação entre os jogadores foi Capeta da Charneca, entre outros motivos porque ninguém fazia idéia do que era uma charneca — um tipo de vegetação de Portugal, com árvores retorcidas, arbustos e cactos. O engraçado é que recebemos recentemente um fax do pessoal de Lisboa, dizendo que a carta estava gerando muita reclamação por lá: "Charneca todo mundo por aqui conhece, mas o que é Capeta?"

Por falar em Magic, este é outro jogo que ganhou versão traduzida pela Devir e está agora ao alcance do jogador brasileiro.

Quarta Edição, Terras Natais, Era Glacial, Alianças e agora Miragem. O que vocês planejam para o Magic no futuro?

Na verdade, o plano mais imediato é alcançar a Wizards of the Coast. Isso significa que Visões, a expansão de Miragem, será o último suplemento a ser lançado com algum atraso em relação aos EUA. A partir da 5ª edição, tudo passará a ser realmente simultâneo.

Como surgiu o Encontro Internacional de RPG? O que vocês podem nos adiantar sobre o evento do próximo ano?

Em agosto de 92 nos encontramos com Steve Jackson, o autor de GURPS, em Millwaukee. Durante uma conversa de botequim, surgiu a idéia de uma visita ao Brasil se houvesse uma convenção por aqui.
Como local, pensamos primeiramente no SESC Pompéia, mas fomos detidos pelas dificuldades burocráticas — bem como a baixa prioridade da prefeitura com relação ao assunto. Depois tentamos o SESC Ipiranga, desta vez com apoio da Gibiteca Henfil. Nova recusa. A coisa mudou apenas com o apoio de Ana Maria Xavier, que chegando à Gibiteca teve a idéia de usar a Marquise do Ibirapuera. E o Encontro está aí até hoje.
Para o V Encontro existem muitos planos, mas pouca coisa confirmada. Entre as notícias mais próximas de uma confirmação, temos a presença de um dos autores de Shadowrun, e o cartaz do evento será desenhado por Timothy Bradstreet (Vampiro, Lobisomem, AD&D).

Depois de Legiões de Aço, quais serão as próximas novidades em jogos de miniaturas?

Temos três projetos em andamento para trazer novos jogos de miniaturas ao Brasil: Inferno, inspirado na Divina Comédia de Dante, é o novo jogo de Marco Pecota, o mesmo autor de Legiões de Aço; Battletech 4ª Edição, que foi lançado pela FASA em agosto deste ano, uma versão cronologicamente próxima do RPG Mechwarrior; e Luftpanzer, de Thaddeus Blanchette, em fase de testes.

Quais o planos da Devir para o futuro? Que novos jogos, livros e suplementos nos esperam?

Planos, temos milhares. Mas tudo sempre leva algum tempo para se tornar viável. De imediato, temos GURPS Horror, Livro do Clã Toreador, o relançamento do módulo básico de Shadowrun, a série Miragem e sua expansão, Visões.
Em um prazo um pouco mais longo, temos: GURPS Escola de Super-Heróis, GURPS Conan, Lobisomem: Guia do Jogador, Livros das Tribos, Inferno, Battletech, Castle Falkenstein e Panteras Voadoras Com Asas de Morcego, um novo suplemento para Mulheres Machonas Armadas até os Dentes.

SORTUDOS

Você não fica irritado com aqueles NPCs que parecem ser protegidos por Deus?

[illegible]: "Ei! Onde está meu machado?"

[illegible]: "Em seu lugar você encontra um bilhete que diz 'obrigado, trouxa!'"

[illegible]dor: "Quê?! Quem fez isso?"

Mestre: **"Você não sabe, mas suspeita de Hernest Goldenhand, o ladrão que acompanhava o grupo na estrada."**

[illegible]gador: "Espere aí, como ele conseguiu?! O machado estava diante de mim, em minha cintura, sob um manto pesado que cobre meu corpo todo."

Mestre: **"Por falar nisso, tem um corte feito com faca no seu manto, na altura da cintura."**

Jogador: **"Ele cortou meu manto, enfiou a mão pelo corte, removeu um imenso machado de duas mãos e colocou um bilhete em seu lugar, tudo isso SEM QUE EU NOTASSE?! Aliás, por que meu amuleto mágico contra ladrões não funcionou?"**

Mestre: **"Ahn, você tinha um amuleto? Foi roubado também."**

[illegible]gador: "QUEM era aquele cara? Avatar do Deus dos Ladrões?"

Certo dia eu e Katabrok especulávamos sobre como seria o personagem MacGyver no sistema *Storyteller*. Chegamos à conclusão de que ele teria um ponto em TODAS as Habilidades existentes, e seria um NPC — porque ele NUNCA falha em uma jogada de dados!

Personagens infalíveis como o MacGyver, Conan, James Bond e outros são interessantes (mas nem sempre) em filmes e quadrinhos, mas em RPG eles podem ser muito, MUITO chatos! Em jogo, sempre que os jogadores tentam alguma manobra complicada — coisas "rotineiras" em histórias de aventuras, como arremessar espadas, balançar em cordas e esquivar-se de flechas —, na maioria das vezes terminam traídos pelos dados e falham. Mas com um NPC isso nunca acontece, notaram? Ele SEMPRE consegue o que queria!

Personagem do Mestre

NPC significa *NonPlayer Character*, Personagem Não-Jogador. Na versão traduzida do AD&D da Abril Jovem, o NPC é adequadamente chamado de PdM — Personagem do Mestre. Como tal, ele goza de certos privilégios.

Criar NPCs é um prazer sem igual para qualquer Mestre. Ao contrário dos outros jogadores, ele não está preso às regras costumeiras de construção de personagens — pode torcê-las ou ignorá-las como quiser. Não precisa rolar dados para conseguir atributos altos e nem economizar pontos para comprar grandes poderes. Além disso, como ele está sob controle do Mestre, todas as jogadas de dados do NPC podem ser feitas em segredo atrás do escudo (ou *screen*); isso significa que um NPC só falha quando o Mestre quer.

Um problema surge, contudo. Os jogadores costumam sentir-se apegados a seus personagens, e o Mestre não é imune a esta mesma fraqueza. Ele pode gostar tanto do personagem que nunca permitirá sua morte, derrota ou humilhação, muitas vezes forçando a barra para salvar seu "protegido". O NPC torna-se então um sujeito infalível e imortal, de sorte sobre-humana, incapaz de errar em suas jogadas de dados — e que sempre conseguirá uma vitória fantástica ou uma fuga espetacular quando os PCs resolverem atacá-lo.

O Mestre pode alegar que o NPC é muito habilidoso, sortudo, ou coisa assim, e não cabe aos personagens contestar. Ele não deixa de ter razão, pois nestes casos a decisão do Mestre será sempre soberana. Mas isso faz com que os jogadores sintam-se injustiçados.

A Fuga Espetacular do Ninja

Certa vez fiz uma coisa muito feia. No passado distante, quando não era editor de RPG e tinha algum tempo livre, estava eu mestrando uma aventura de AD&D. Entre os jogadores estava Grahal, usando seu personagem Kaneda Shimaru, o elfo samurai, que vocês conheceram em DB #18 (normalmente elfos não podem ser samurais, um tipo especial de guerreiro encontrado no *Complete Fighter's Handbook*, mas durante a campanha abri uma exceção a esta regra). No decorrer da aventura Kaneda encontrou seu arquiinimigo, um ninja. Eles duelaram. Eu queria que o ninja fosse derrotado, mas não que morresse, pois planejava usá-lo de novo no futuro. Quando ele estava bastante ferido, usou uma nuvem de fumaça para fugir — mas o samurai possuía a perícia Lutar no Escuro, e mesmo sem enxergar acertou um golpe que com certeza teria matado o ninja. Teria, porque ele desapareceu sem deixar rastro. Escapou quando não havia chance de escapar, uma tremenda "forçação de barra". Hoje reconheço que não foi uma decisão justa, deixei que meu apego pelo ninja NPC prejudicasse a aventura, roubando do jogador o merecido prazer de ver seu inimigo morto. Isso não deveria acontecer. Perdão, Grahal.

Não faz a menor diferença se um NPC é poderoso ou fraco, grandioso ou medíocre, ele é um COADJUVANTE. Os verdadeiros astros da aventura são os PCs, os personagens jogadores. Não digo que todos os NPCs devam cair fulminados apenas para agradar os jogadores [illegible] amat ou coisa assim, devem pagar pelo erro. Às vezes também é necessário mostrar os NPCs como seres poderosos ou astutos, para inspirar respeito ou temor. Não há nada errado nisso. O Mestre deve apenas tomar cuidado para não torcer muito as coisas em favor dos NPCs, criando situações do tipo "as lanças amorteceram a queda dele?"

Alguns Mestres pensam em si mesmos como deuses, livres para fazer tudo que desejam. Erro. Na verdade, o Mestre é ESCRAVO dos jogadores. Ele deve servir e agradar, criar aventuras emocionantes e divertidas, ou pelo menos justas — sem NPCs milagrosos para encher a paciência. Se falhar nisso, os jogadores simplesmente se chateiam e vão embora. Restará então um Mestre onipotente, soberano, absoluto... e sem jogadores. Grande porcaria.

PALADINO

psicografado por Vladislav Tpish, o Necromante

Dead On Arrival
Morto Ao Chegar

Ilustração: Jon Pinto

Esta é uma aventura básica para Cyberpunk 2020 e que pode ser adaptada para Shadowrun sem maiores problemas. Foi criada para um grupo de seis a oito jogadores, e pode ser usada como introdução para uma campanha ou uma aventura mais longa.

Existem dois tipos básicos de aventuras em um universo cyberpunk; um é aquele em que os jogadores ficam atrás de dados na rede, sem sair para um saudável tiroteio urbano, o outro tipo enfatiza não só o combate mas a ação propriamente dita, sendo o combate armado (ou mágico) apenas parte dela. Nesta aventura, a parte dos hackers (netrunners e tecnautas) fica um pouco de fora, o que pode ser injusto para personagens que só sabem mexer na rede e nada mais. O Mestre poderá acrescentar desafios específicos para esses personagens, basta ler as dicas no quadro *Combate Virtual*

Tudo começa quando os personagens estão à procura de dinheiro novamente. O trabalho é escasso e os gastos com novas armas e equipamentos os trouxeram novamente ao movimentado mercado negro, cada um procurando e fazendo contatos, sempre visando aquele que paga bem e não faz muitas exigências. "Afinal, quem eles pensam que são? Um bando de engomadinhos que nunca estiveram diante de um grupo paramilitar numa esquina do centro da cidade, trocando tiros durante o final de semana..."

Graças à reputação de cada um, eles recebem um chamado para comparecerem a um escritório para uma possível oferta de trabalho. "O dinheiro parece ser grande, e o serviço uma coisa bem simples e rápida"; era assim que seus informantes resumiam o trabalho para vocês. "Basta comparecer a um escritório na Jello Street 777, 30º andar, sala 309. Procurem por um tal de Alberdeen."

Se os personagens ainda não se conhecem, haverá uma oportunidade para apresentações quando forem ao escritório. Se o grupo já está reunido, o Mestre poderá incluir a cena dos PCs trocando insultos e provocações gratuitas na sala de espera do referido escritório.

Esta possível oportunidade de trabalho parecia ser a mais fácil e rentável para o grupo. Caso algum PC queira investigar antecipadamente seus prováveis contratantes, poderá fazê-lo. As informações são poucas, mas suficientes; o lugar para onde vão é uma

área urbana sem nada de exótico; o local é alugado por uma corporação que trabalha com componentes químicos e remédios chamada BioChem Multi-Corporation. Alberdeen aparece na lista de emprega dos da Corporação, mas não é nenhum "peixe gran de" — apenas um representante legal da Corporação. O escritório está alugado há três meses.

Se os PCs fuçarem mais (o que será mais difícil), descobrirão que esta empresa já trabalhou para o Exército e outras organizações governamentais, fornecendo material químico para remédios e material de enfermagem. Mestre: como dissemos anteriormente, estas informações podem ser passadas por uma procura na rede ou através de informantes e contatos que ajudam os PCs

" Quimical warfare, quimical warfare,
quimical warfare!
Warfare! Warfare! Warfare!"

Dead Kennedys - Quimical Warfare

Sua Missão, Caso Decidam Aceitar...

Chegando ao escritório (e depois de se apresentarem informalmente), o Sr. Alberdeen aparece na sala de espera, se identifica e convida todos para entrarem. O escritório cheira a tinta fresca; aparentemente a mudança ainda está sendo feita, pois alguns móveis ainda estão encaixotados.

Alberdeen desculpa se pela mudança e faz as apresentações formais (se o grupo ainda não se conhece, Alberdeen apresenta-os, dizendo a função de cada um) e começa então a falar sobre o serviço: ele representa um grupo de investidores e diretores da BioChem, e quer contratar um grupo externo a Corporação para uma atividade fora de seu alcance.

"Como vocês devem saber, a BioChem trabalha com produtos químicos e desenvolve uma série de trabalhos na área farmacêutica. Infelizmente, há duas semanas, um grupo de pesquisadores nossos foi seqüestrado. Com eles foram levados todos os arquivos do projeto em que trabalhavam. Este projeto visava a utilização de nossos medicamentos na cura de órgãos danificados em acidentes.

"Os executivos que represento acreditam que eles foram seqüestrados numa operação de espionagem industrial. Eles querem de volta os pesquisadores e os arquivos. Tenho aqui uma relação de possíveis empresas que estariam interessadas em nossos projetos e fotos dos dois pesquisadores sequestrados."

Alberdeen coloca uma pasta sobre a mesa, juntamente com um CD contendo as informações.

"Gostaria também de salientar que qualquer indício do projeto ou de outras pessoas que trabalhem nele devem ser eliminados. Entendam que a BioChem não pode interferir, pois não há provas de quem seqüestrou nossos empregados; sendo de caráter confidencial, impede uma ação direta da Corporação.

"Os nomes daqueles que represento também não podem ser revelados, mas garanto o pagamento nas condições que desejarem. Posso adiantar apenas 20%. Haverá um bônus caso a missão seja completada em três dias a partir de amanhã (quinta-feira). Serei o único a saber sobre vocês na BioChem — portanto, qualquer contato deve ser feito pelo meu telefone pessoal, ou deste escritório. Os telefones estão no CD, junto com o resto das informações que necessitam.

Enquanto Alberdeen espera pela decisão dos PCs, recebe uma ligação.

"Bem senhores, o dever me chama, aceitam? Muito bem. Espero um contato diário sobre suas ações e progressos. Aqui está o adiantamento e boa sorte."

Se qualquer PC tentou sondar o escritório com algum aparelho eletrônico, seja um implante ou não, descobrirá dados interessantes. Se qualquer outro PC também reparou no escritório, poderá notar o seguinte (jogue um d10, numa jogada acima de 8, diga uma das informações da lista abaixo):

1) Quase toda a mobília do escritório é nova e ainda está embalada, mas não existe indicação de onde foi comprada, nem papéis que indiquem que outras pessoas irão trabalhar por lá (fotos, papéis pessoais, objetos...).

2) O escritório possui um sistema interno de TV de última geração, instalado nas duas salas.

3) O personagem que tentar sondar mais a fundo o sistema de segurança da sala terá uma ligeira estática em seus implantes (ou equipamento), mas nada encontrará além do circuito de TV e dos alarmes de incêndio.

4) Há duas agentes de segurança no corredor. Elas só aparecem depois que o grupo entra na sala, mas não interferem de maneira alguma. Pelo visual devem ser ex-mercenárias de alguma instituição militar. Uma segunda olhada com infravermelho verá que elas possuem muitos implantes, e são sérias candidatas a uma possível ciberpsicose.

"We got a drug
we're gonna try that on you
Gonna make you die
or instead you get a little bit sick"

Dead Kennedys - Government Flu

Entrando com Tudo

Dê o resto do dia para que os PCs se preparem para o trabalho; eles poderão fazer compras, preparar e limpar o equipamento, e até mesmo fazer um rápido estudo no material deixado por Alberdeen. Caso queiram investigar mais sobre a BioChem, nada de muito incriminador será encontrado; é apenas mais uma das grandes corporações fazendo sua politicagem e seu joguinho sujo.

Há três nomes de corporações suspeitas na lista de Alberdeen: **BlatvaChem**, a menor de todas, e que dificilmente teria dinheiro para pagar um seqüestro de pessoal da BioChem; a **Revid Corps**, uma megacorporação americana, famosa por falcatruas; e outra grande corporação que tem contatos com o governo, a **Virrel-Simlif**.

Não é preciso nenhum teste para descobrir quem está

Combate Virtual

Se o seu grupo de jogadores insiste em ficar navegando na rede para descobrir quem são os vilões, a sujeira que eles fizeram por aí e transferência de dados, lembre-se que eles são mercenários mexendo com grandes corporações, portanto, os sistemas de segurança, a complexidade do equipamento, e o contato com a polícia ou com o sistema de segurança deve ser levado em conta. Nada é gratuito na rede... Os PCs, por estarem atuando na marginalidade, devem sempre enfrentar estes problemas, não importando o quão bons eles aparentam ser.

Revid Corps

A Revid Corps atua em diversos ramos industriais, desde produção farmacêutica até componentes biomecânicos para implantes cibernéticos. Foi aliada de vários governos e entidades paramilitares. Envolvida em dois escândalos: o primeiro, quando seu vice-presidente fuzilou todo o corpo empresarial durante uma reunião formal há dez anos (o motivo continua obscuro; rumores dizem que a Revid estaria produzindo mutações genéticas em cobaias humanas). O vice-presidente foi morto pelos seguranças antes de alcançar os principais projetistas e cientistas da Revid.

O segundo escândalo foi quando descobriu-se que havia um estudo na Revid (facção oriental) sobre a criação de um híbrido mutante humano para possível colonização de áreas aquáticas. O assunto foi debatido e revidado publicamente, e as infundadas descobertas foram negadas. Isso não abalou em nada a Revid, cujas ações no mercado estão sempre subindo.

Shadowrun

Aventuras de Cyberpunk geralmente são fáceis de converter para Shadowrun. Quase sempre basta adicionar magia e fazer algumas alterações de background.

Para converter os atributos, divida o valor em Cyberpunk 2020 pela metade e mude os nomes (Autocontrole/Perseverança, Tipo Corporal/Corpo...). Perícias não precisam ser alteradas, basta manter o nível atual; é fácil determinar um equivalente para uma perícia de Shadowrun (caso contrário, basta criar uma Perícia Especial).

Embora o mundo de Cyberpunk/Shadowrun seja futurista-hightech, vale a pena lembrar que, como em qualquer outra época, as máquinas sofrem defeitos. Para um jogo mais empolgante, dê oportunidades para seus PCs enfrentarem problemas com implantes e equipamentos — um rangido aqui, uma estática acolá. Seus jogadores ficarão de sobreaviso, não acreditando muito em seus implantes. Pense em um Solo com um sistema cibernético de mira pifando no meio de um combate!

A escolha de armas e cibernéticos fica a cargo do Mestre. Como somente ele conhece a fundo seus jogadores, nada mais justo do que deixá-lo escolher o equipamento dos vilões.

por trás de tudo. As informações (estranhamente) brotam por todos os lados. Peça para o jogador líder do grupo fazer um teste de Percepção; se passar, notará que algo parece errado ("não deveria ser tão fácil assim"). Os outros jogadores poderão fazer esse teste, mas aumente a dificuldade para notarem esta "facilidade". Se houver um hacker no grupo, ele poderá descobrir isto com um teste de Percepção ou qualquer perícia que possua com computadores. Há alguém ajudando-os, ao que parece. Alberdeen, talvez.

Tudo indica ser a Revid Corps a responsável pelo sumiço dos homens e planos da **BioChem**. O que mais ressalta esta idéia é um pequeno complexo industrial abandonado, recentemente alugado pela Revid, transformado em base de pesquisas. Faça alguns testes envolvendo as perícias de investigação dos personagens. A cada sucesso dê um pouco da informação sobre a Revid Corps (quadro); a cada duas falhas, aumente a dificuldade das jogadas seguintes. Se algum jogador conseguir seis sucessos seguidos, o Mestre poderá contar tudo sobre a Revid.

Os PCs têm um mapa do complexo, que podem usar para estudar um plano de entrada. O lugar tem duas salas com computadores e uma com mesas cirúrgicas, produtos químicos e aparelhos médicos.

Eles têm três dias para recuperar os planos, resgatar os pesquisadores e destruir evidências que possam estar no complexo

Há um pequeno grupo de seguranças armados no complexo. Ao sinal de qualquer ataque, eles poderão chamar outros grupos — e até mesmo a polícia. Os PCs precisam agir rápido e "dar no pé antes que a sujeira aumente". Com tudo pronto, resta apenas contactar Alberdeen, entregar o material e receber o resto da bolada.

Mestre, fique atento: assim que os jogadores entrarem nas instalações e fizerem contato com os seguranças de lá, é possível que mais pessoas apareçam, ou até mesmo a polícia; não deixe que eles fiquem passeando pelo local como quem não quer nada. Eles precisam agir rápido. Mantenha-os tensos e alertas, dizendo que o tempo está correndo e que logo chegarão reforços.

Em um dos elevadores há um botão dentro de uma redoma de fiberplast (um plástico reforçado) e que só pode ser aberto com uma chave (que está com os seguranças do saguão). Ao apertar o botão o elevador desce para o subsolo, onde está o que os PCs procuram. Eles podem achar o laboratório do subsolo explodindo o elevador, mas depois ficará difícil subir por esse mesmo caminho. Caso eles escolham as escadas, poderão notar dutos de ventilação lá fora e perceber que um dos elevadores desceu com seguranças, talvez para o subsolo.

"Você não tem o que fazer, saia pra rua
Pra quebrar minha cabeça, ou pra
que quebrem a sua"

Titãs Violência

Quebrando a Cara

Depois de deixar os jogadores correndo de um lado para o outro, deixe-os encontrar (facilitando as jogadas de dados) o reduto onde estão os homens seqüestrados.

Chegando ao laboratório subterrâneo, haverá apenas um cientista e mais dois seguranças. Deixe os PCS agirem; o que eles realmente precisam fazer é eliminar os seguranças, retirar os pesquisadores sequestrados e interrogar o funcionário da Revid (antes de eliminá-lo) para descobrir onde estão os planos copiados. Sem muita resistência (afinal, ele é um daqueles "nerds" pesquisadores), ele aponta para um arquivo e para dois computadores. Os PCs só precisam destruir o material e cair fora.

Quando estiverem saindo, vão ouvir sirenes. É bom dar no pé. Uma coisa parece estranha... os pesquisadores parecem zumbis sem vontade própria, e precisam ser carregados para todo o lugar. Isto fica claro para os jogadores, não precisam fazer nenhum teste. Se ligarem para Alberdeen (faça com que se lembrem disso), ele dirá para levar os pesquisadores para o escritório, e pegar o restante do dinheiro. Ele estará lá pessoalmente para efetuar o pagamento.

Se alguém estiver curioso a respeito das pesquisas da BioChem e quiser dar uma olhada na papelada que carregam, ficará espantado. Mestre, lembre de passar esta informação somente para este jogador; se ele quiser, repassa isto aos outros do grupo. Caso eles não mostrem interesse em ler os papéis, esta folha cai e o mais curioso do grupo se abaixa para pegar.

Revid

AA: reanimação de corpos, projeto D.O.A. ref.: estudos sobre reação humana ao componente Z15

Embora a reanimação dos corpos tenha sido um sucesso absoluto, notou-se uma regressão contínua da atividade cerebral, além de reação lenta a estímulos exteriores. As duas cobaias serão estudadas, com possibilidade de aplicação de implantes cibernéticos de atividade cerebral. Estes implantes serão construídos com ajuda de técnicos do governo federal da unidade L.A.D. (Life After Death), sob a orientação do Dr. Hummes.

Diretor Assistente JF Sebastian

Deixe os jogadores pensarem a respeito, mas não diga nada. A única pessoa que poderá elucidar isto é Alberdeen.

Ao chegarem ao escritório, notarão que dentro dele está Alberdeen, um outro homem e duas câmaras criogênicas. Ele agradece os personagens pelo trabalho bem feito, manda seu subordinado colocar os homens na câmara e se dispõe a explicar tudo. Convida os personagens a sentarem, abre o laptop para a transferência bancária e diz para aquele que o acompanha para levar os pesquisadores embora.

Não deixe os PCs interferirem; afinal, o dinheiro está ali e não há sinal de polícia ou de mercenários.

"Não sei nem mesmo por onde começar — diz ele.

- o trabalho foi estupendo, vocês mostraram grande habilidade. Mas esqueceram um detalhe... não deveriam ler os projetos. Agora sabem que **nós** é que estamos roubando a Revid.

"Sim, eles conseguiram. Criaram uma droga que reanima corpos após a morte. Imaginem! Logo após saírem de um combate, vocês poderão voltar à ativa em duas ou três semanas! Isto é incrível! Mas vocês tinham que estragar tudo! Deveria ser uma missão simples, sem erros e sem curiosos."

Os jogadores podem tentar negociar, mas se decidirem matar Alberdeen e cair fora, ele mostrará em seu laptop um vídeo muito bem feito.

"Aí estão vocês, entrando e fuzilando os pobres pesquisadores da Revid. E aqui também tem um áudio perfeito de sua conversa. Será que vocês não pensaram que estaríamos monitorando vocês? Esta é uma cópia. O original está a caminho da Revid, juntamente com seus arquivos pessoais. Querem meu conselho? Caiam fora e esqueçam que falaram conosco. Adeus."

Ele se levanta e parte. Resta agora aos PCs decidirem sobre o caminho de suas vidas. Como já foi dito, esta é uma aventura de "jump start", ou seja, serve para iniciar uma campanha ou uma aventura mais longa. Os PCs podem, a partir dela, procurar vingança contra a BioChem; aliarem-se à Revid para recuperar os planos; ou fugir de uma caçada que pode ser feita contra eles pela Revid e pelo governo.

SILVIO C. MARTINS

Os Coadjuvantes

Nesta aventura existem poucos personagens. Na verdade, o único que importa mesmo é o corporativo Alberdeen; os outros são mercenários e pesquisadores.

Em Cyberpunk 2020, deixe Alberdeen com alguns implantes apenas. Nada de armas ou cibernéticos militares — afinal, ele é apenas um homem de negócios. Uma sugestão, para ele e para os pesquisadores seria:

Atratividade 5; Tipo Corpóreo 7; Autocontrole 5; Empatia 6 (antes de perdê-la com implantes); Inteligência 6; Sorte 4; Capacidade de Movimento 6; Reflexos 7; Habilidade Técnica 5; Habilidades Especiais 4; Atletismo 3; Atenção/Notar 7; Condução 4; Educação e Cultura Geral 7; Armas Curtas 6; Percepção 6; Interrogatório 5; Manha 6.

Quanto às guarda-costas de Alberdeen e guardas da Revid, poderíamos usar as seguintes estatísticas:

Atratividade 2 a 5; Tipo Corpóreo 8; Autocontrole 5; Empatia 5 (antes de perdê-la com implantes); Inteligência 4; Sorte 5; Capacidade de Movimento 6; Reflexos 8; Habilidade Técnica 7; Noção de Combate 3 a 6; Percepção 5; Tecnologia Básica 3; Briga 4; Esquivar/Escapar 3; Condução 6; Resistência 5; Jogo 3; Armas Pesadas 5; Esconder/Evadir 5; Intimidação 7; Armas Brancas 3; Resistência Torturas/Drogas 5; Sombra/Rastreamento 3; Submetralhadoras 3; Armas Curtas 4.

Em Shadowrun, inclua um xamã com alguns feitiços ofensivos (Raio Mana, Detector de Inimigos e Arrete). Lembre-se de trocar as armas e mudar algumas taças.

AD&D
ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS

Ficar invisível, voar, comandar as forças da natureza, arrumar o quarto com um estalar dos dedos... Por que deixar que os magos e clérigos fiquem com toda a diversão?

Isso não é justo! Guerreiros e ladrões podem ser tão sábios e inteligentes quanto qualquer um, além de terem mais vivência do mundo (pois não passam o tempo inteiro enclausurados rezando, lendo livros embolorados ou misturando pozinhos coloridos).

Para reparar essa injustiça, criamos uma categoria de magias que todos os personagens possam usar: as Magias do Círculo Zero (ou 0º Círculo). Elas podem não ser tão boas quanto magias do 1º Círculo, mas já salvaram a vida de muitos aventureiros em apuros. Apresentamos a seguir algumas dessas magias; todas são versões mais fracas de magias arcanas ou divinas muito utilizadas.
Nas descrições das magias, em Resistência, "Inteligência" significa que a vítima resiste à magia com um teste de Inteligência +4: se passar, a magia não surtiu efeito. Alguém burro o bastante para acreditar nestas magias MERECE o que lhe acontecer!

MAGIA PARA TODOS

Ilustrações Marcelo Cassaro

Causar Ferimentos 0
(Agressão)

Alcance: Toque	Componentes: V, G, M
Duração: Instantânea	Tempo de Execução: 6
Área de Efeito: 1 criatura	Resistência: Nenhuma

O componente material desta magia é uma marreta bem pesada. Para executar a magia, o personagem golpeia a vítima com o componente material enquanto entoa seu componente verbal: "Tome isto, seu monstro!"

Convocar Criaturas 0
(Conclamação/Incitação)

Alcance: Variável	Componentes: V
Duração: Variável	Tempo de Execução: 1
Área de Efeito: 1 ou + criaturas	Resistência: Nenhuma

Para executar esta magia, o personagem entoa o mais alto que puder seu componente verbal: "Monstrooo! Venha me pegaaar!"
Existe uma outra versão desta magia, com componentes G, M e tempo de execução de 1 hora, para a convocação de criaturas que tenham má audição. Para executá-la, o personagem usa o componente material (alguns quilos de carne, sal grosso, carvão, uma churrasqueira portátil e vários espetos) para fazer um churrasco, com o vento a favor do local onde estão os monstros.

Criar Passagens 0
(Escavação)

Alcance: Variável	Componentes: G, M
Duração: Permanente	Tempo de Execução: Até cansar
Área de Efeito: 1 parede	Resistência: Nenhuma

O componente material desta magia é uma picareta. O personagem executa o componente gestual (golpear a parede onde quer criar uma passagem) repetidas vezes, até poder passar pelo buraco criado.

Curar Ferimentos 0
(Medicação)

Alcance: Toque	Componentes: V, G, M
Duração: Instantânea	Tempo de Execução: 6
Área de Efeito: 1 criatura	Resistência: Nenhuma

O componente material para esta magia é um esparadrapo, uma gaze e uma dose da poção secreta conhecida como Mertiolate. O mago aplica sobre o ferimento o componente material, enquanto executa o componente gestual (soprar ou abanar o ferimento) e pronuncia o componente verbal: "Calma! Quando casar, passa!"

Encontrar o Caminho 0
(Localização)

Alcance: 0	Componentes: V, G, M
Duração: Instantânea	Tempo de Execução: 2
Área de Efeito: O mago	Resistência: Nenhuma

O componente material desta magia é um dado de oito faces. Para executar a magia, o personagem lança o dado, apontando na direção que o dado indicar (1=Norte, 2= Nordeste, 3= Leste, etc.) e entoa o componente verbal: "Acho que é por ali!"

Enfeitiçar Monstros 0
(Sedução)

Alcance: variável	Componentes: M
Duração: Variável	Tempo de Execução: 2 rodadas
Área de Efeito: 1 monstro	Resistência: Inteligência

Para executar esta magia, o personagem veste o componente material (um disfarce do tipo de monstro que deseja enfeitiçar: para enfeitiçar um Umber Hulk, por exemplo, ele deve disfarçar-se como um), põe cílios postiços nos olhos, passa um batom vermelho nos lábios e amarra uma fita vermelha na cabeça. Alguns monstros (como demônios da Tasmânia) são mais suscetíveis à magia que outros.

Enfeitiçar Pessoas 0
(Negociação)

Alcance: Variável	Componentes: V, G, M
Duração: Variável	Tempo de Execução: 1 rodada
Área de Efeito: 1 pessoa	Resistência: Inteligência

O componente material para esta magia são 5000 peças de ouro. O personagem deve entregá-las à pessoa que deseja enfeitiçar, enquanto entoa o componente verbal: "Tome. Isto é um presente para você. Eu só quero em troca a sua amizade."

Falar com Mortos 0
(Conversação)

Alcance: Variável	Componentes: V
Duração: Até cansar	Tempo de Execução: 1
Área de Efeito: 1 ou + mortos	Resistência: Nenhuma

Para executar esta magia, basta começar a falar com os mortos em questão. O personagem pode falar sobre o que quiser, por quanto tempo quiser. O quê? Você quer ouvir as respostas dos mortos? Procure um clérigo! Esta magia se chama *Falar com Mortos*, não *Ouvir os Mortos*!

Palavra de Poder 0, Quase Matar
(Exalação)

Alcance: 0	Componentes: V, G, M
Duração: Instantânea	Tempo de Execução: 4
Área de Efeito: Especial	Resistência: Anula

O componente material desta magia é um queijo gorgonzola, uma cebola e uma cabeça de alho. O personagem deve comer o componente material e entoar o componente verbal: "Ahnh!". A magia afeta todas as criaturas diante do personagem, em um cone com 5 metros de comprimento e 2 metros de diâmetro, inclusive mortos-vivos.
Atenção: o uso freqüente desta magia pode ser prejudicial à vida social do seu personagem.

Respirar Sob a Água 0
(Natação)

Alcance: 0	Componentes: M
Duração: Até Cansar	Tempo de Execução: 2
Área de Efeito: 0 mago	Resistência: Nenhuma

O componente material desta magia é um canudinho.

O Riso Histérico de Tasha 0
(Apelação)

Alcance: Variável	Componentes: V
Duração: Variável	Tempo de Execução: 1 rodada
Área de Efeito: 1 ou + criaturas	Resistência: Inteligência

Para executar esta magia, *o jogador* conta ao Mestre como um grupo com o qual estava jogando conseguiu matar o Tarrasque, lançando uma magia de Sono e cortando a garganta da fera enquanto ela dormia. Se o Mestre falhar em sua resistência, ele começa a rir histericamente, e com ele todos os PdMs e monstros. Enquanto o Mestre não parar de gargalhar, nenhum monstro ou PdM poderá lutar, lançar magias...
Atenção: se por azar seu Mestre certa vez deixou que um grupo de jogadores matasse o Tarrasque da forma acima descrita (e até hoje é alvo de chacotas por causa disso), esta magia tem o efeito de uma Provocação sobre todos os monstros e PdMs.

Sono 0
(Chateação)

Alcance: Variável	Componentes: V
Duração: Variável	Tempo de Execução: mín. 1 hora
Área de Efeito: 1 ou + criaturas	Resistência: Inteligência

Para executar esta magia, *o jogador* inicia uma discussão sobre qual é o melhor sistema de jogo, GURPS ou AD&D. O Mestre que falhar na sua resistência cairá imediatamente no sono, e com ele todos os PdMs e monstros.
Caso o Mestre obtenha uma falha especialmente grave (falhou com um 19 ou 20 no teste de Inteligência) ou já tenha sido exposto a esta magia anteriormente, ele pode simplesmente pegar seus livros e abandonar o local o mais rápido possível, caso em que a magia se torna Aterrorizar 0.

Teleportação 0
(Desaparição/Tapeação)

Alcance: 0	Componentes: V, G
Duração: Instantânea (ou quase)	Tempo de Execução: 2
Área de Efeito: 0 mago	Resistência: Inteligência

Esta magia serve para escapar de um combate que não esteja indo bem para o personagem. Para executá-la, o personagem entoa o componente verbal: "Não olhe agora, mas tem um paladino com uma espada vingadora-sagrada-vorpal ceifadora de vidas-dançante bem atrás de você!"
O oponente deve testar sua Inteligência; caso falhe, olhará para trás. O personagem então sai correndo em direção ao refúgio mais próximo (em caso de dúvida, a magia *Encontrar o Caminho 0* pode ser empregada) enquanto assobia o tema do Cavaleiro Solitário (ou o dos desenhos do Pernalonga).

Vôo 0
(Projeção/Explosão)

Alcance: Variável	Componentes: G, M
Duração: Instantânea	Tempo de Execução: 1 turno
Área de Efeito: 0 mago	Resistência: Nenhuma

O componente material desta magia são alguns quilos de enxofre, carvão e salitre — que, misturados, resultam em pólvora. Para executar a magia, o personagem deve misturar tudo dentro de um barril, fechar bem (deixando apenas um pequeno furo na tampa), sentar-se no barril e introduzir uma chama pelo furo. O componente material é consumido durante a execução da magia.

THEOPRASTOS, mago aposentado

D&D
AD&D

Oh, não! KOBOLDS!

Cuidado com eles, Katabrok!

Tenho reparado que apesar de serem massacrados por aventureiros, monstros e intermináveis guerras contra goblins, a pequena e desprezada raça de criaturas conhecida como KOBOLDS tem aumentado consideravelmente sua população nos últimos tempos. Não apenas isso, mas também demonstrado um avanço assustador
Minha teoria é que eles não são estúpidos como se acreditava há até pouco tempo. Apenas nos enganam para que nós pensemos assim, tornando seus planos mais fáceis Alguns deles estão até mesmo se arriscando na perigosa carreira de aventureiro, o que é de se espantar, pois são tradicionalmente considerados como criaturas covardes ..
Heróis em campanha podem, de repente, ganhar um novo membro em seu grupo um kobold, para sua surpresa. Ou pior, um grupo deles. ..

Senta! Rola! Finge de Morto!

Os kobolds são os menores entre os assim chamados goblinóides (orcs, goblins, ogres...), medindo menos de um metro e pesando entre 30 e 40 quilos (um kobold com 41 quilos é considerado obeso). Em linhas gerais, essas criaturinhas parecem pequenos humanóides com cabeça de cachorro e rabo de rato, de braços longos e magros, sempre metidos em trapos mal cheirosos que eles insistem em chamar de roupas.

"Por onde passa um rato passam dois kenders E TAMBÉM três kobolds. Aliás, o que é um kender?"
— Katabrok, o Bárbaro

Dentro de uma mesma tribo e de um mesmo clã, todos são muito parecidos, para não dizer idênticos. Indivíduos se reconhecem através do cheiro (cada kobold tem um cheiro próprio), sendo assim praticamente impossível para qualquer criatura que não seja um kobold diferenciar um indivíduo de outro.

"Eu já não matei você?"
— Katabrok, o Fisionomista

O formato do crânio, a coloração da pelagem, comprimento e espessura da cauda e outras características variam entre os kobolds, conforme a linhagem. Um amigo meu, criador de cães de caça, notou que muito do comportamento e aparência dos kobolds lembra os cães, o que pode indicar um tipo de parentesco distante. Bem distante.

"Eu acredito que os cães tenham evoluído dos kobolds, e não o contrário."
— Katabrok, o Ninja Biólogo

Isso explicaria também os diversos tipos de kobolds, que podem ser associados com raças diferentes de caes; a grande maioria tem a aparência de simples vira-latas, mas já foram vistos "kobolds-buldogues", kobolds-perdigueiros" e "kobolds pastores" Cada clã possui uma cara típica, que serve para mostrar quais indivíduos pertencem ao clã, cujo nome — se devidamente traduzido exalta alguma característica em especial. Alguns exemplos são "Clã das Orelhas-em-Pé", "Guerreiros-do-Focinho-Gelado" e "Tribos Daqueles-com-os-Dentes-de-Baixo-Amarelos-e-Para-Fora da Boca Torta" (aproximadamente).

Organização Tribal

Uma nação é dividida em clãs. O cla é dividido em tribos.
As tribos são organizadas como grandes famílias, onde os mais jovens obedecem aos mais velhos, por serem esses mais fortes e mais espertos. As fêmeas têm como função cuidar do estoque de comida e dos filhotes pequenos da tribo, que são criados todos juntos desde que saem dos ovos (sim, por incrível que possa parecer, kobolds põem ovos).

"Ei! Esta omelete está ótima! Onde você conseguiu os ovos?"
— Ex-amigo de Katabrok

"Acho que você não vai gostar de saber..."
— Katabrok, o Mestre-Cuca

Ao chegar à adolescência, os jovens kobolds são treinados para usar armas, guerrear e utilizar as complicadas táticas de combate de seu povo. Se algum entre eles demonstra inteligência acima da média, o shamã da tribo toma-o como aprendiz
Em casos raríssimos, um indivíduo bem acima da média — considerado pelos outros como herói — resolve se aventurar para conseguir fama, fortuna e talvez até mesmo fundar sua própria tribo ou clã. Para isso ele deve conseguir muita fama entre seus "parentes", atraindo assim seguidores. É fácil ver um kobold sendo seguido por vários outros difícil é saber quem segue quem; além de serem todos iguais, nem sempre o líder toma a dianteira. Ele envia seus seguidores na frente. Talvez seja uma avançada técnica de despistamento.

Esperteza Escondida

Muitas pessoas simplesmente rotulam os kobolds como covardes, estúpidos e sádicos, um ponto de vista bastante simplório e superficial. Sua psique é bem mais complexa.

"Sei tudo o que é preciso saber sobre kobolds: como matá-los e como mantê-los longe da sua comida."
— Katabrok, o Experiente

Pelo pouco que pude avaliar, eles têm facilidade em compreender as situações ao seu redor, buscando sempre uma forma de tirar o melhor proveito.
Um curioso detalhe na índole kobold é a fidelidade que os seguidores demonstram ao chamado herói (a melhor tradução em nossa língua), chegando até a arriscar suas vidas e morrer — por ele.
O kobold típico (se é possível chamar um deles de "típico") não se aventura fora da tribo, exceto em guerras ou quando os mais velhos mandam. As vezes

O Grande Mistério

Ninguém sabe de onde vieram os kobolds. Podem ter sido resultado de uma experiência mágica ou uma evolução de outra raça. Escritos antigos mencionam a existência kobolds há séculos.
Os próprios kobolds não conseguem explicar a sua origem. Alguns shamãs de certas tribos dizem que todos eles são filhos de Kurtulmak, criados à sua imagem, e que o mundo originalmente lhes pertencia, antes de ser tomado pelas raças maiores. Como todas as raças conhecidas têm uma versão semelhante da história da criação do mundo, a que é contada pelos kobolds não acrescenta nenhum elemento novo. Pelo que pude constatar, nem todos os kobolds conhecem essa lenda ou acreditam nela. Às vezes penso que eles apenas criaram essa história simplesmente para satisfazer a nossa insistência
Ou rir de nós pelas costas, o que acho mais provável.

"Algum deus criou os kobolds para que pudéssemos treinar um pouco antes de enfrentar os monstros de verdade..."
— Katabrok, o Teólogo

O Kobold-Herói

O jogador cria um kobold principal, o chamado herói, rolando seus atributos de acordo com a tabela abaixo, e respeitando os seguintes limites:

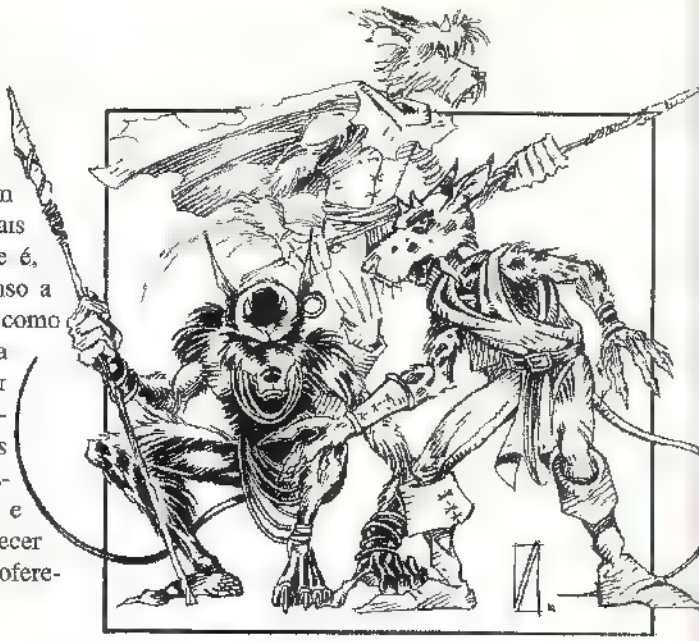
		min/max
For:	2d4+6	8/14
Des:	2d6+4	6/16
Con:	2d4+6	8/14
Int:	3d6-1	4/17
Sab:	3d4	3/12
Car:	3d6	3/18

Usando o sistema de perícias de AD&D, o kobold pode escolher perícias nas seguintes armas: espada curta, machadinha, adaga, arco curto, besta de mão, azagaia, dardo, clava e lança (muito raro). Podem escolher quaisquer das perícias comuns dos grupos Geral, Homem de Armas e Sacerdote (exceto Conhecimento Místico). Pontos gastos para aprender uma língua significa que ele entende a língua, mas não consegue falar.

O kobold-herói usa d8 como Dado de Vida. Kobolds aventureiros podem ser das seguintes tendências: Neutro, Inconstante (caótico e neutro), Honrado (caótico e bom) e Bondoso (neutro e bom), sendo este último o mais raro de todos.

as esposas também mandam — através de ameaças e palavras desagradáveis — os maridos buscar mantimentos, o que é atendido e seguido de peculiares resmungos

Vale a pena lembrar que o "kobold herói" é um indivíduo acima da média, demonstrando mais inteligência que os outros da sua raça. Ele é, portanto, bem mais esperto e menos propenso a correr riscos. Geralmente avalia sua situação como criatura fraca e aproxima-se muito cuidadosamente de grupos de aventureiros, para não ser confundido com um assaltante. Antes de chegar perto, tenta aprender a escrever pelo menos em uma outra língua mais comum (ou até mesmo em Comum), para poder se comunicar e expressar as suas boas intenções. Pode parecer estranho, mas o kobold REALMENTE deseja oferecer sua amizade e fidelidade.



"Se EU não consegui aprender a ler, porque um kobold conseguiria?"

— Katabrok, o Erudito

Constituição Básica do "Koboldês"

Apesar de ser capaz (se ensinado) a compreender qualquer idioma, um kobold nunca poderá falar qualquer outra língua a não ser a sua, exceto com auxílio mágico de algum tipo. O sistema vocal do kobold só consegue produzir latidos, uivos e ganidos.

Por outro lado, um humano tentando compreender o complexo idioma kobold terá sérios problemas, além dos latidos e ganidos, precisaria também aprender a diferenciar cheiros, expressões, posições da cauda, das mãos e da língua para compreender todas as inflexões possíveis de uma mesma "palavra".

Exemplo: a expressão "IAP" pode assumir os significados de dor, medo, perigo, abismo, altura, bicho grande, ouro, riqueza, cidade, muro, coceira, sono, idiota, gripe, parede, vida, comida, fome, água, sede e os conceitos de sim e não, dependendo da inflexão.

Curiosamente descobri que eles se esforçam para construir frases complicadas, possíveis de falar e compreender em nossa língua, a palavra kobold para "cara grandão, bobo e estúpido" é muito similar a "katabrok", que por coincidência é o nome de um bárbaro amigo meu..

"Eu inspiro tanto medo nessas criaturinhas que, ao me avistar, elas gritam meu nome!"

— Katabrok, o Famoso

Combate Singular e Único

Embora não muito eficientes em combate (ou talvez por causa disso), kobolds criaram várias técnicas engenhosas e estratégias brilhantes, nem sempre totalmente compreendidas por nós, humanos.

Pelo que pude constatar, a maioria das manobras kobolds tem como base o trabalho em grupo, que é realizado com muita perfeição. Pesquisadores sugerem que essas criaturas possuam alguma forma primitiva de elo telepático

Consegui registrar algumas dessas manobras e as descrevo a seguir.

• **Manobra #1: Retirada Estratégica em Direção Oposta para Reavaliação da Situação Presente**, todos os kobolds correm em sentido contrário ao da ameaça.

• **Manobra #5: Avanço em Rotas Aparentemente Aleatórias Previamente Planejado para Confundir o Adversário**; em determinado momento do combate, cada kobold foge, digo, corre para uma direção diferente.

• **Manobra #18: Ataque Incisivo na Base da Ameaça em um Momento de Indecisão da Mesma**; um kobold ataca os calcanhares do inimigo que está distraído

• **Manobra #23: Verificação da Existência de Inimigos Escondidos em Pontos Estratégicos Fora da Área de Combate**; os kobolds correm para ver se não há inimigos escondidos em pequenos buracos, em cima de árvores, embaixo de camas e carroças, etc. Eles permanecem escondid.., digo, vigiando o local para que nenhum adversário venha se refugiar nesses pontos estratégicos

• **Manobra #34: Técnica Avançada de Camuflagem e Integração ao Cenário**; o kobold em questão finge-se de morto até que a ameaça se retire do local. Essa técnica não é muito utilizada, devido à sua baixa eficiência (kobolds são estúpidos, mas nem tanto!).

Últimas Palavras

Quero agradecer àqueles que colaboraram com este estudo. São eles Bark, um kobold com o qual fiz amizade; Nesmith, estudioso do comportamento dos goblinóides; O grande Paladino (in memorian), que me emprestou sua caneta sagrada, e, principalmente, Katabrok, o guerreiro que nos agraciou com suas valiosíssimas opiniões baseadas em experiências com os referidos, e que me vendeu uma curiosa criatura branca que presumo ser um facócero.

VLADISLAV TPISH

KOBOLDS COMO JOGADORES

Paladinos? Cainitas? Cavaleiros Jedi? Vocês estão ficando mal-acostumados!

The Complete Book of Humanoids, um suplemento importado para AD&D, apresenta regras oficiais para utilizar um kobold como PJ. As regras explicadas a seguir são opcionais, utilizadas apenas com aprovação do Mestre: elas permitem que você use não apenas um, mas um BANDO de kobolds.

Como? Simples. Um kobold atinge apenas o 2º nível, ou 2 Dados de Vida. Quando alcançar novos níveis de experiência, em vez de ganhar mais Dados de Vida, o personagem ganha MAIS KOBOLDS.

Evolução

O jogador começa com um kobold-herói de 1º nível, com um Dado de Vida (1d8). Quando chegar ao 2º nível, ele pode elevar seu kobold herói para 2º nível, ou atrair dois kobolds como seguidores. Kobolds são criaturas de meio nível eles têm ½ Dado de Vida O kobold herói de 2º nível poderia, portanto, ter consigo dois kobolds com ½ DV cada. Kobolds seguidores terão sempre 4 pontos de vida cada.

O personagem-grupo kobold avança de nível seguindo a tabela de experiência dos Paladinos em AD&D, ou elfos em D&D. Suas jogadas de proteção/testes de resistência são iguais às do Guerreiro. Kobolds têm infravisão de 20 metros.

O grupo kobold chega apenas até o 9º nível, quando abandona a vida de aventureiro para formar uma tribo.

Os Fiéis Seguidores

Seguidores kobolds são idênticos aos kobolds comuns de D&D e AD&D, com pequenas diferenças eles têm a mesma tendência ou alinhamento do kobold herói; seus atributos são iguais aos do kobold-herói -1 (um herói com Força 12 terá seguidores com Força 11); sua Inteligência será igual à do herói 3, eles são totalmente fiéis ao kobold-herói, seguindo suas instruções prontamente, às vezes agindo como um único indivíduo; e, usando o sistema de perícias de AD&D, seguidores têm as mesmas perícias do herói (ele explica como devem fazer), mas utilizam seus próprios atributos para fazer qualquer teste.

Classe de Armadura

Um personagem-grupo kobold deve ser atacado como se fosse uma única criatura. A C A. básica do grupo é 7, sem receber ajustes pela Destreza (eles não são espertos o bastante para esquivar-se). O bônus total de armaduras, escudos e itens mágicos de proteção é dividido pelo número total de kobolds no grupo, arredondado para baixo. um grupo de cinco kobolds com quatro escudos e um Anel de Proteçao +5, por exemplo, terá apenas um bônus de +1.

Danos ao Grupo

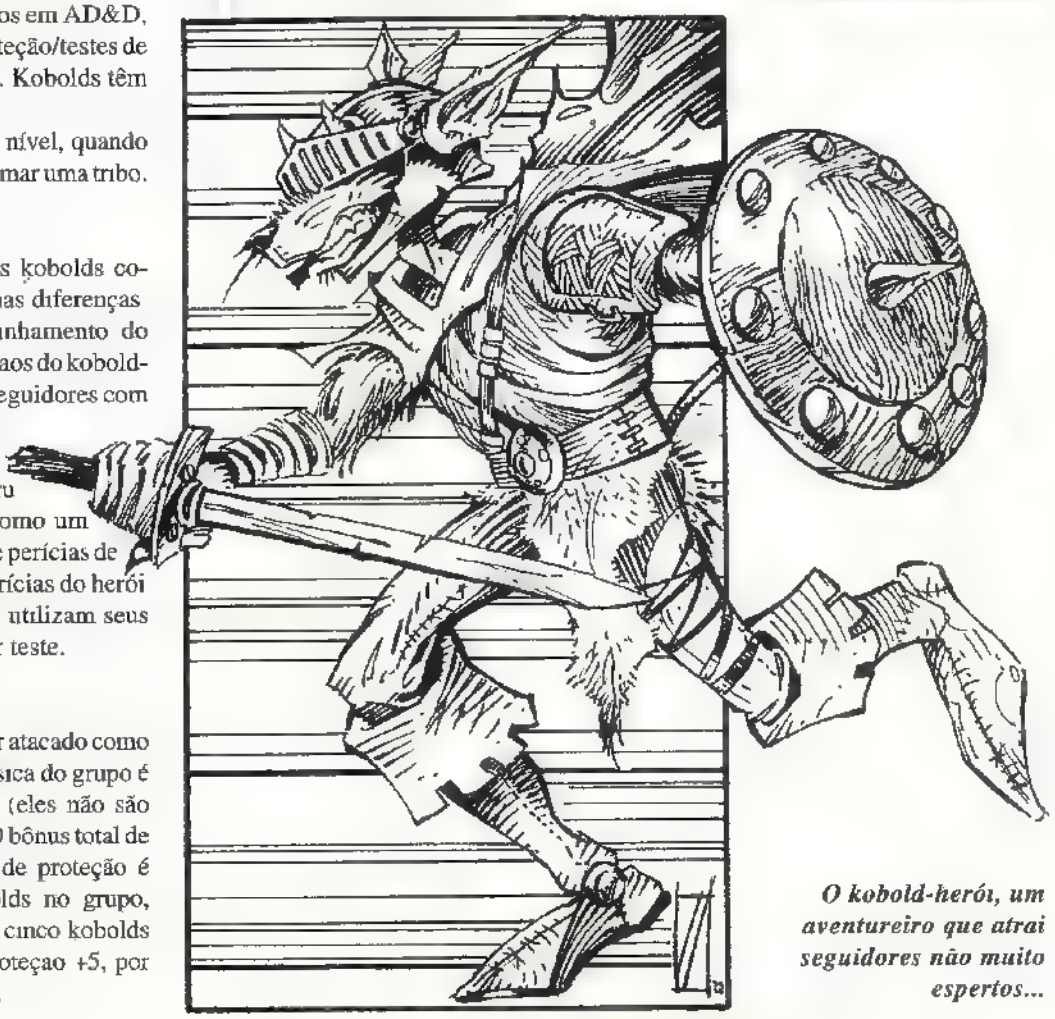
Sempre que o grupo kobold sofrer dano suficiente para matar um seguidor, outro seguidor aparecerá em 1d4 dias para substituir o companheiro morto. Não interessa onde os aventureiros estejam, SEMPRE aparece um kobold (eles são como praga, estão em todos os lugares!). A única exceção são os ataques que drenam níveis de experiência: além de matar os seguidores, eles são tão assustadores que nenhum outro kobold irá substituir o "nível" perdido O personagem deve se recuperar de acordo com as regras normais

Número de Ataques

Embora numerosos, os kobolds esperam sempre as instruções do seu líder para agir; em cada turno, o grupo todo faz apenas um ataque (em combate corpo a corpo) No caso de projéteis, todos podem atacar ao mesmo tempo, sendo feita uma única jogada de dados para o ataque (use o Tac0 mais alto). O dano de cada ataque é rolado separadamente.

Manobra Grande Dakarnok

Esta brilhante estratégia foi criada pelo grande kobold-herói Dakarnok. Para realizá-la, todos os kobolds se agrupam e, através do seu herói, realizam um avassalador ataque somando todos os seus níveis. Se oito kobolds de ½ nível unem suas forças a um herói de 1º, este vai atacar como se fosse um guerreiro de 5º nível. Essa manobra pode ser usada tantas vezes por dia quanto for o nível somado de todos os kobolds No exemplo citado, o grupo pode usar a Manobra Grande Dakarnok cinco vezes em um mesmo dia



O kobold-herói, um aventureiro que atrai seguidores não muito espertos...

GURPS

A EXPERIÊNCIA

"Deixe-me ver se entendi: vocês criaram um monstro com uma fórmula que veio do espaço. Ele escapou. E agora querem nossa ajuda para caçá-lo e matá-lo, certo?"

"Boa noite, senhores. Sou Xavier Fitch. [Co]mando a operação. Queiram sentar-se.

"Em novembro de 1974, um pequeno grupo do SETI — Search for ExtraTerrestrial Intelligence, Busca de Inteligência Extraterrestre — usou a antena de Arecibo para mandar uma mensagem ao espaço. [illegible] incluindo a estrutura do DNA humano, um mapa do sistema solar e a população da Terra [illegible] úteis assim.

"Em janeiro de 199[illegible], Arecibo recebeu uma mensagem de volta. De uma fonte extraterrestre desconhecida.

"Havia duas transmissões. A primeira mensagem se referia a um catalisador superior para o metano. Temos agora um potencial infinito de produção de energia limpa e barata deste combustível. Isso nos convenceu de que era uma inteligência amigável.

"A segunda mensagem foi uma nova seqüência de DNA com instruções para combiná-la com a nossa. A nova seqüência combinada de DNA foi injetada em uma centena de óvulos humanos. Conseguimos que sete se dividissem. Quatro sumiram aos poucos. Dois foram conservados em nitrogênio líquido. Deixamos que um [illegible]

"Seu codinome é Sil.

[illegible] vel. Cresceu com velocidade incrível: três meses [illegible] [illegible] la com gás.

[illegible] as paredes da cela e escapou.

[illegible] ção, Sil.

[illegible] busca e destruição."

A Experiência (Species) é uma Trademark da Metro-Goldwyn-Mayer [illegible]

suas medidas

SPECIES - A Aventura

Incomum por eles.

tentar detê-la.

assustou-a no vagão.

Foge no carro de Robbie.

ser reconhecida.

de espalharem-se pela Terra.

PALADINO (in memorian)

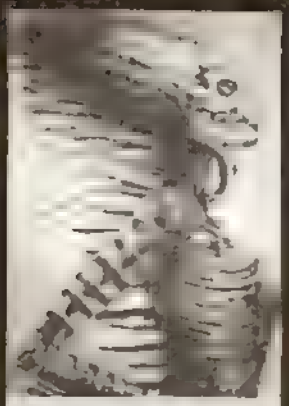
INVASÃO

Vários elementos de ***A Experiência*** também existem no jogo INVASÃO: experimentos secretos do governo, cobaias humanas, alienígenas infiltrados e a Mensagem de Arecibo, que tem importância vital para ambos os cenários.

Ser um biomecanóide é um aprimoramento de 5 pontos. O personagem possui 5d em Força; 4d em Agilidade e 3d-3 em Inteligência (deve gastar três pontos a mais em Inteligência; para ter Inteligência 10, por exemplo, deve gastar 13 pontos de atributos. Sua INT nunca será superior a 15). Ele regenera 1 ponto de vida por rodada de forma consciente (veja em GURPS), respira sob a água e pode assumir sua aparência alienígena (nesta forma tem Índice de Proteção 9). Um biomecanóide de 1º Nível não possui pontos de perícias, pois sua idade é muito menor do que aparenta. Só poderá contar com os pontos de perícias que conseguir mais tarde, com experiência.

Não seria tão difícil para ele viver oculto entre os humanos, mas o impulso de sobreviver e perpetuar a espécie é forte; ele deve ter sucesso em um teste de WILL (metade do normal) para resistir a qualquer chance de acasalar, ou para não matar sempre que ameaçado. Existe apenas 25% de chances23 ?323 23 de que o filho de um humano e um biomecanóide seja um humano normal.

BIOMECANÓIDE



SIL (440 pts.)

ST 27 (-10 pts.)
DX 16 (20 pts.)
IQ 8 (10 pts.)
HT 11 (10 pts.)
Deslocamento: 9
Dano Básico
GDP 3D-1; Bal 5D+1
Vantagens e Desvantagens:
Força Multiplicada x3 (100 pts.)
IQ -3 (-20 pts.)
DX +4 (45 pts.)
Velocidade Ampliada +2 (50 pts.)
Recuperação Voluntária (100 pts.)
Anfíbio (10 pts.)
Guelras (10 pts.)
Forma Biomecânica (15 pts.)
Maturação Antecipada x6 (60 pts.)
Tentáculos x2 (100 pts.)
Muito Bonita (25 pts.)
Intuição (15 pts.)
Noção do Perigo (15 pts.)
Luxúria (-15 pts.)
Cleptomania (-15 pts.)
Gula (-5 pts.)
Vontade Fraca -5 (-40 pts.)
Segredo: o monstro que esconde dentro de si (-30 pts.)
Sanguinolência (-10 pts.)
Peculiaridades e Perícias: a princípio, nenhuma. Mais tarde: Leitura Labial, Sex-Appeal e Condução (Carros).

R. "Alien" Giger.

Horror — sendo este último o mais semelhante ao clima do filme.

Força Multiplicada x3 (100 pontos)

vantagem Força Multiplicada.

DX +4 (45 pontos)
Velocidade Ampliada +2 (50 pontos)

Recuperação Voluntária (100 pontos)

no hospital.

Anfíbio (10 pontos)
Guelras (10 pontos)

cisar da perícia Natação.

Forma Biomecânica (15 pontos)

cia, contudo, será tratada como Hedionda.

IQ-3 (-20 pontos)
Maturação Antecipada x6 (60 pontos)

normal. Ele terá um IQ médio de 7, igual ao de uma

nada — no filme, Sil mostrava dificuldades até

durante a aventura.

Tentáculos (50 pontos cada)

culos pelos mamilos e usá-los para estrangular. Da

quantos tentáculos tem um biomecanóide; cabe ao Mestre determinar uma quantidade fixa, ou deixar os jogadores livres para escolher.
Cada tentáculo tem alcance de três hexes e pode ser usado para fazer um ataque constritivo: depois de segurar o oponente, faz uma disputa rápida de ST. Se o biomecanóide vencer, a vítima sofrerá uma quantu-

disputa. Se a vítima vencer, não sofrerá dano.
Para ser capaz de realizar um ataque extra por turno,

Outras Vantagens e Desvantagens

Mestre decidir se elas são raciais — ou seja, estão presentes em todos os biomecanóides — ou se são

dos diferentes.

pudesse colocar as mãos, apenas por instinto, julgando que poderiam ser úteis mais tarde.
• *Gula:* Sil comia muitos doces e frutas, provavel-

talvez porque tivesse a mente de uma criança.
• *Luxúria:* Talvez "luxúria" não seja o termo correto. Quando procurava parceiros, Sil não buscava roman-

sua espécie a qualquer custo.

sem nenhum sinal aparente. Talvez ela tivesse a vantagem Noção do Perigo.

procriar. Como não existe em GURPS nenhuma

que se sentia ameaçada ou frustrada.

à raiva e deixava-se seduzir sem muita resistência. Pode ser um indício de Vontade Fraca.

Se você tem paixão por...

RPG
Quadrinhos
Plastimodelismos
Cards
Arquivo X
Animação japonesa
CD-ROM

leitura

Star Trek
Star Wars
Card Games
Miniaturas
Posters e
outras afins

... você precisa conhecer nossas lojas.
Uma enorme variedade de produtos nacionais e importados agora em três endereços.

Av. Cristóvão Colombo, 167. Savassi.
Fone: (031) 225-0694

Av. Amazonas, 457. Centro
Fone: (031) 226-7730

Rua da Bahia, 1.060. Centro
Fone: (031) 201-7450

Caixa Postal 3098. CEP 30112-270. Belo Horizonte. MG
End. Internet: http://www.bis.com.br/~leitura

ATENDEMOS A TODO O BRASIL!

STORYTELLER

Curitiba começou a ser povoada em meados do século XVII, quando descobriu-se jazidas de ouro na região. Em 1668 é oficialmente incorporada à comarca de Paranaguá por Gabriel de Lara, sendo então conhecida como Nossa Senhora da Luz e Bom Jesus dos Pinhais. Contudo, Curitiba receberia um pelourinho próprio em 1668 e seria oficialmente dada como uma vila em 1693. Nesta época possuía apenas 90 habitantes e, pelo menos até onde se sabe, nenhum Membro.

CURITIBA BY NIGHT

Uma cidade modelo? Sim, até mesmo no mundo sombrio de Vampiro: A Máscara

O Obstáculo Lupino e o Bloqueio ao Sabá

No princípio do século XVIII, entretanto, a vila de Paranaguá, no litoral paranaense, já era o povoado mais habitado do sul da colônia brasileira. Lá os primeiros Membros paranaenses se estabeleceram, para depois avançar lentamente rumo a Curitiba. Chegar à cidade a partir do litoral, nesta época, era difícil. Cruzar a Serra do Mar, coberta por uma cerrada mata atlântica, era penosa tarefa para os mortais — e os vampiros contavam ainda com uma barreira adicional e muito mais perigosa: os lupinos. Os Gangrel foram os primeiros a chegar à vila. Eram os únicos que conheciam caminhos seguros pela Serra do Mar, evitando os Peregrinos Silenciosos que então habitavam a região. Mas, em vez de se concentrar em Curitiba, espalharam-se por vários quilômetros nas regiões circunvizinhas, conhecidas então como os Campos Gerais. Um destes Gangrel era conhecido como **Gabriel, o Forasteiro**. Nesta mesma época, o Sabá chega a Paranaguá. Seu avanço rumo a Curitiba, entretanto, não foi feliz; após enfrentarem os acidentes geográficos e os Peregrinos Silenciosos da Serra do Mar, ainda suportaram violentos ataques dos Gangrel dos Campos Gerais. Isto permitiu à Camarilla organizar um contra-ataque e empurrar o Sabá mais para o Sul, em direção ao que hoje é Santa Catarina e Rio Grande do Sul. Nestes ataques, o então bispo Sabá de Curitiba, **Lenormand**, desaparece do cenário vampírico para nunca mais ser visto. Há rumores de que ele teria traído o Sabá, causando assim a sua derrota.

Saem os Gangrel, Entram os Ventrue

De 1768 a 1774 houve uma grande expedição liderada pelo mortal Dom Luís Antônio para o interior do Paraná, que era então território da coroa espanhola. Nesta época, quase todos entre os poucos Gangrel da região partiram no rastro desta expedição, em busca de novas terras selvagens para habitar.

O florescimento do porto de Paranaguá atraiu os Ventrue para um Paraná em início de desenvolvimento. Alguns conseguiram ultrapassar as dificuldades (tanto geográficas quanto lupinas) e, enfim, chegaram a Curitiba. Estes Ventrue foram atraídos pelo início da pecuária local e se tornaram, por assim dizer, pequenos barões do gado, incentivando o desenvolvimento de rotas tropeiras pela região. Entre eles estava **Jean-Luc**, que veio da França por motivos misteriosos.

Além disso, os Ventrue realizaram, em 1798, a melhoria da Estrada do Cubatão — a qual, construída em 1743, ligava Curitiba a Morretes. Os poucos Gangrel restantes na região dos Campos Gerais, liderados por Gabriel, viram esta estrada com certo receio; era oferecido um caminho mais seguro para outros Membros, receosos com os Peregrinos. Logo os Campos Gerais poderiam ser invadidos pela Família, e a paz e isolamento que os Forasteiros tanto prezavam estavam ameaçados.

Os Gangrel ameaçaram então o poderio Ventrue, incitando os indígenas da região de Castro a realizarem repetidos ataques às fazendas e sítios. A resposta Ventrue foi rápida. uma Carta Régia datada de 1º de abril de 1809 autoriza uma expedição de conquista rumo aos Campos de Guarapuava, e sua ocupação sob o comando do coronel português Diogo Pinto de Azevedo (na verdade um peão dos Sangue Azul). Este ataque teve duplo objetivo: destruir a ofensiva Gangrel e matar grande parte dos índios, que possivelmente eram Parentes dos Peregrinos. Realmente, desde então, tem caído o número de lupinos no Paraná.

Paranaguá: Alvo dos Brujah

Mas, ocupando-se de exterminar os índios, os Sangue Azul voltaram as costas para outros assuntos — negligência esta que permitiu a guerra dos portos, na qual Morretes e Paranaguá eram aliadas na tentativa de diminuir a importância do porto de Antonina. Embora esta "guerra" em grande parte tenha sido causada por diferentes facções de Membros do litoral paranaense, ela afetou o destino dos Campos Gerais por atrasar a abertura definitiva de uma boa estrada entre Curitiba e o litoral, atrasando muito o desenvolvimento da primeira.

Enquanto os Ventrue e os Gangrel espalhavam-se por toda a região dos Campos Gerais, a vila de Nossa Senhora da Luz dos Pinhais de Curitiba, em si, não possuía mais do que dois ou três Membros habitando-a — simplesmente porque, por volta de 1820, somente possuía 220 fogos (ou domicílios), não podendo comportar seguramen-

te uma comunidade vampírica maior.
Com a abertura dos portos estrangeiros, Paranaguá subitamente tornou-se um importante porto rumo a Montevidéu e Buenos Aires, o que começou a trazer, pouco a pouco, outros clãs para o Paraná, notadamente os Nosferatu e os Brujah, que espalharam-se pela região portuária. Os Brujah, revolucionários por natureza, logo passaram a planejar a emancipação política do Paraná, então pertencente à capitania de São Paulo; forçaram a Câmara Municipal de Paranaguá a fazer petições formais ao príncipe Dom João. Os Ventrue dos Campos Gerais, temerosos que todo o Paraná pudesse cair em maos da Ralé, conseguiram forçar a transferência da sede da comarca para Curitiba, sob a alegação de que esta ficava mais próxima ao Registro das tropas de gado

Comarca Ameaçada

Como sede da comarca, finalmente Curitiba começara a se desenvolver — mas problemas diversos, como a Guerra da Independência e a Guerra da Cisplatina ameaçavam o comércio nascente de erva-mate, o novo poder econômico dos Ventrue. Para complicar ainda mais a situação, os Brujah de Paranaguá (ressentidos com os Sangue Azul dos Campos Gerais) provocaram a mudança do Registro de Tropas de Curitiba para o Rio Negro. Usaram o pretexto de que era preciso criar nesta localidade um núcleo de habitação para apoiar os tropeiros que entravam ou saiam do sertão, e para conter o ataque e correria de índios da região. Estes últimos, vale lembrar, estavam sendo usados pelos Gangrel para evitar povoamentos que trouxessem mais Membros para seus territórios.
A antiga e atrasada comarca de Curitiba ameaçava, assim, jamais se erguer e afirmar. Contudo, os Ventrue passaram a organizar expedições para se apossar de campos e assim implementar a pecuária local. Também melhoraram as vias de acesso à vila e atraíram imigrantes alemães para a região. A vila tornou-se cidade em 1842 e, em 1853, os Ventrue deram seu golpe definitivo: emanciparam o Paraná e colocaram sua sede capital em Curitiba, para espanto dos Brujah paranaguaras, que esperavam ser apontados como capital. Tal feito foi possível graças às influências de **Abigail Garcia**, uma Ventrue que tinha grande poder político na época (era "amante" de barões e outros nobres).

Prosperidade Vampírica

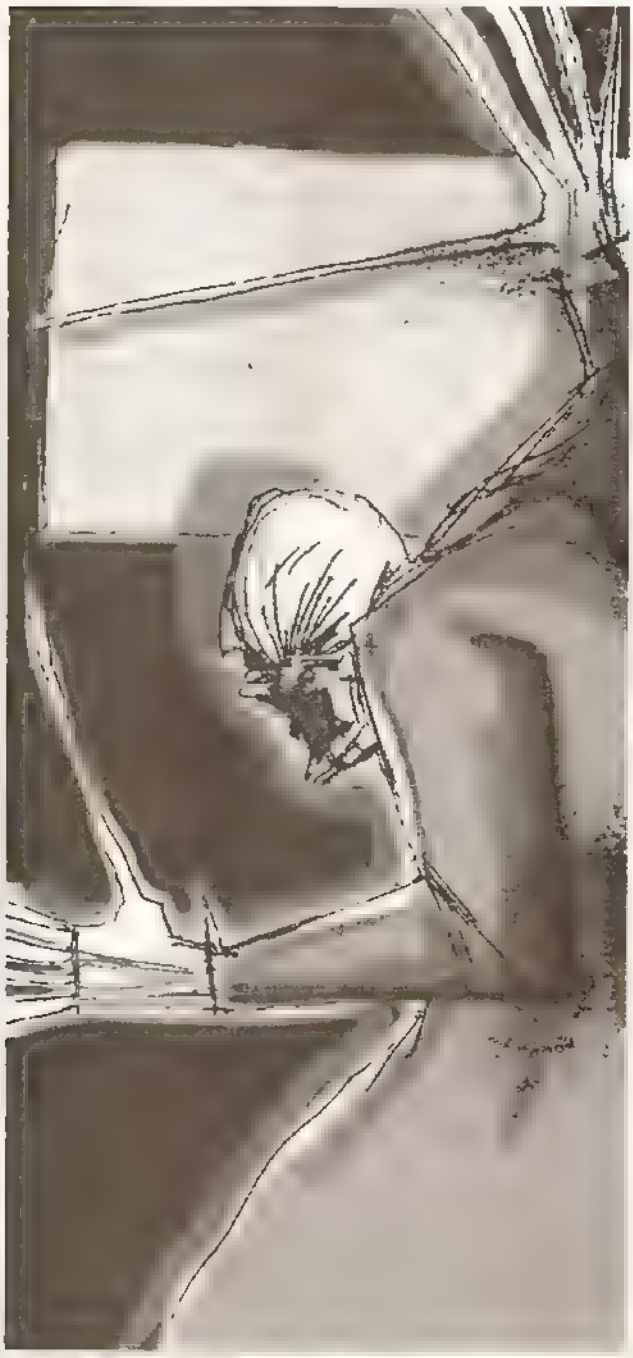
Os anos de 1860 a 1880 foram caracterizados por intensa imigração de poloneses, italianos, alemães e russos-alemães para a região. Com eles vieram outros Cainitas: **Augusta Castagini** e sua progênie, **Andrew Whitecastle**, do clã Toreador, chegaram à cidade. Curitiba passava a ter, pela primeira vez, uma sociedade vampírica formal.
A cidade passou a desenvolver-se rápido: em 1871 estabelece-se uma linha telegráfica com o Rio de Janeiro, capital do império; em 1874 inaugurava-se a iluminação pública. Neste mesmo ano Curitiba ganha um Mercado Municipal. Contudo, este súbito prosperamento chamou atenções indevidas: o Sabá passou seriamente a reconsiderar a conquista local, que vinha sendo protelada há muito tempo. Os Gangrel dos Campos Gerais, sob a liderança de Gabriel, ainda conseguiam manter uma linha de defesa razoável, evitando o avanço sobre a recém-criada capital. No entanto, a ameaça serviu para que os membros de Curitiba resolvessem se organizar realmente. Um conselho Ventrue encabeçado por Jean-Luc, que até então regia a cidade, passou a considerar seriamente formalizar um Ventrue como príncipe local para formalizar seu poderio.
Apesar do incômodo do Sabá, os clãs recém-chegados à região começavam a mostrar-se. Em 1880, a brincadeira de um Malkaviano começa a estabelecer um projeto considerado loucura na época: a estrada de ferro Curitiba-Paranaguá, que veio, apesar de tudo, a ser considerada uma das mais brilhantes obras de engenharia ferroviária do mundo, sendo concluída em 1885. Em 1884, alguns Toreador, liderados por Whitecastle, inauguram o Theatro São Theodoro e, em 1886, para consolidar uma então nascente aliança Toreador-Gangrel contra o controle Ventrue da região, funda-se o Passeio Público: uma área de 48 mil metros quadrados, no centro da cidade, repleta de árvores e flores, represando o rio Belém em graciosas voltas. Desde então Augusta e Gabriel têm liderado seus respectivos clãs para enfraquecer o poderio de Jean-Luc e seu Diretório.

O Sabá Contra-Ataca

Em 1894 tem-se, entretanto, a primeira grande reviravolta a favor do Sabá na região. Durante o governo Floriano Peixoto, o Sabá do Rio Grande do Sul organiza a Revolução Federalista, que coloca o estado em verdadeira guerra civil contra o presidente. Estes revolucionários avançaram até o Paraná e atacaram inicialmente Paranaguá, dizimando toda a comunidade vampírica da cidade.
O avanço até Curitiba, entretanto, não surte o efeito esperado. Com a fuga do governador Zacarias de Góes e Vasconcelos, assume o poder na capital o Barão do Serro Azul, fortemente manipulado por Abigail e, portanto, pelos Ventrue. Este suborna as tropas federalistas para não espoliarem a cidade, e o exército entra pacificamente no local, sem surtir o caos que o Sabá esperava para controlar a cidade. No ataque paralelo infrutífero, cai morto um dos principais líderes desta seita, o Tzimisce **Dimitri Basiliei**. Decapitado, o corpo se esfacelou rapidamente no contra-ataque da Camarilla. No mundo mortal, esta reviravolta se manifestou com o infrutífero cerco da Lapa, que permitiu a Floriano reorganizar o exército e subjugar os federalistas.
Contudo, com a derrocada dos "maragatos" federalistas, registraram-se levantes contra aqueles que haviam apoiado de alguma forma o movimento. O mais famoso foi o fuzilamento do Barão do Serro Azul no quilômetro 65 da estrada de ferro Curitiba-Paranaguá. Aqui, os boatos na família

divergem: uns dizem que foi uma represália do Sabá contra o peão Ventrue; outros afirmam que a liga Toreador Gangrel foi quem quis enfraquecer o poderio dos Sangue Azul na cidade; alguns, entretanto, sussurram que na verdade o próprio Barão simulou a sua morte, tendo sido Abraçado por seus manipuladores. Talvez Abigail ou Jean-Luc saibam o que realmente aconteceu, mas nenhum dos dois toca no assunto

Desde então, não houve mais grandes ataques Sabá contra a cidade. Muitos, entretanto, acreditam que a Mão Negra mudou de tática: sentindo a inutilidade de conquistar Curitiba de forma violenta, passou a agir sutilmente. É possível que exista pelo menos um *founded pack* escondido da Camarilla na cidade, apenas esperando o momento certo para agir. Vários pequenos mistérios e assassinatos de Membros podem ter esta explicação. O Sabá, tal qual seus líderes Lasombra, passa a agir nas sombras.



Os Ventrue Comandam, os Brujah Incomodam

Em 1910 chega à cidade o Ventrue português **Dom Teófilo Campoforte**, que vê em Abigail uma aliada interessante. Com o apoio de Jean-Luc, o clã Ventrue passa então a dominar completamente o cenário político na cidade. Houve muitos momentos nos quais este poderio foi ameaçado, como, logo de início, pela Guerra do Contestado.

Um antigo litígio de terras entre Paraná e Santa Catarina se arrastava na Suprema Corte sem solução. Os ânimos começaram a se exaltar até que um grupo de sertanejos rechaçaram uma expedição policial, liderados pelo monge José Maria de Agostinho (na verdade um desertor da polícia paranaense, Miguel Lucena), fanáticos pela figura de conselheiro, médico e mestre do "monge". Iniciava-se então a Guerra do Contestado, com fortes suspeitas — até hoje não confirmadas — da influência Malkaviana no local. Seja como for, os Brujah não perderam tempo em utilizar esta pequena revolução sertaneja como afronta ao poderio Ventrue no Paraná.

Estes mesmos Brujah organizaram ainda uma greve geral em Curitiba em 1917, visando enfraquecer seus rivais em várias frentes. Esta mesma greve foi apoiada pela liga Toreador-Gangrel, que tinha também suas pretensões em diminuir a influência Sangue Azul. Mas os Ventrue, enriquecidos pela erva-mate, possuíam ainda influência suficiente para continuar no poder. Uma de suas mais brilhantes estratégias foi, ao notar que uma revolução se avizinhava em 1930, preparar caminho para que um de seus peões, Manoel Ribas, fosse nomeado como interventor no estado. Manoel Ribas governou com punho de ferro por 13 anos consecutivos, reforçando o poderio dos Sangue Azul no estado.

Cai o Domínio Ventrue

Este controle Ventrue na política curitibana segue até 1971, quando a aliança Toreador-Gangrel, através dos contatos e influência de Augusta, consegue eleger Jaime Lerner prefeito (e posteriormente, governador). Não se sabe ao certo como isto foi conseguido, mas, desde então, os Ventrue têm se afastado cada vez mais dos assuntos da Família (Jean-Luc, por exemplo, raramente aparece em público, preferindo quase sempre mandar um emissário).

Desde então, Augusta tem governado como Princesa de Curitiba, sempre tendo a seu lado Gabriel, a primigênie mais respeitada da cidade. Por volta desta mesma época, não se sabe ao certo por que, a cria de Augusta, Andrew Whitecastle, ressentiu-se contra a sua senhora e contra os Gangrel em geral, procurando apoio em Dom Teófilo e Abigail

FABIANO FAGUNDES & GUILHERME DE A. RIBEIRO

COMBATE CHATO

Caro amigo Paladino, este que vos fala é Pés-Ligeiros. Sou um Peregrino Silencioso e venho mestrando partidas de Lobisomem para meus Parentes há certo tempo. O sistema é realmente fantástico, mas surgiram algumas dúvidas:
1) No combate, deve-se testar a Iniciativa, que vai fornecer a atual Parada de Dados do turno. Mas se o personagem tiver baixos níveis de Raciocínio e Prontidão, ele nunca vai ter um bom ataque (com o uso total da Parada de Ataque) ou, às vezes, uma Esquiva! Isto está correto, ou posso optar por esquivar-me mesmo quando a parada de dados já tenha sido totalmente utilizada (talvez gastando um ponto de Fúria ou Força de Vontade)?
2) Em certas aventuras, as lutas são tantas que, no momento da premiação com Renome, o total de pontos temporários obtidos em Glória é vinte ou mais. O que faço? Desconsidero os pontos excedentes, ou faço dois desafios para já dar dois pontos permanentes em Glória aos jogadores de uma só vez?
3) É impressão minha ou as regras de combate são um pouco confusas, e até certo ponto demoradas? Isso atrapalha o bom andamento do jogo, até desmotivando os jogadores. O que eu poderia fazer, já que meus parentes começam a se entediar com a demora nos testes de combate? Eu poderia adotar outro sistema?
Queria também parabenizá-lo pela excelente qualidade da revista. Vida longa ao Paladino! E viva os Predadores de Havaianas!

Pés-Ligeiros, Galliard Peregrino Silencioso
Vinhedo - SP

Antes de mais nada, deixa eu me apresentar. Sou Katabrok, o Bárbaro, e estou substituindo o Paladino por uns tempos. Como vimos na edição anterior, o Tio Palada recebeu de alguma deusa cimenta um relâmpago na moringa, e virou um montinho de cinzas (eu sabia que essa história de voto de castidade não ia dar certo). Levamos o que sobrou dele para um sacerdote, para que fosse ressuscitado — mas o clérigo era alérgico e espirrou sobre os restos poeirentos do Paladino, espalhando-o aos quatro ventos.
No momento uma equipe de kenders está viajando pelos reinos em busca dos restinhos do Palada. Enquanto isso eu, Katabrok, o Reserva, resolvi dar uma mãozinha para o meu queimado colega. Sabem como é, as cartas precisavam ser respondidas — a porta da redação estava ficando bloqueada, tem carta demais aqui! Vocês não têm o que fazer?
Ao que parece, Ligeirinho, a vida do Paladino não foi tão longa assim. Deixa que eu respondo suas dúvidas:
1) Testar a Iniciativa no começo do combate determina apenas quem age primeiro. A Parada de Dados vai ser usada, seja para atacar, esquivar ou atirar. Não importa a Iniciativa, e sim outras jogadas, como Destreza + Briga, Destreza + Esquiva, etc. Ao gastar pontos de Fúria (o que deve ser anunciado antes da Iniciativa ser jogada) seu personagem tem mais ações, com Paradas de Dados diferentes para cada uma.
2) Será que você não está distribuindo Renome demais? Em um combate, conseguir vinte pontos de Honra ou Glória é muito raro. Mas se os personagens estão realmente ganhando muito Renome, você pode equilibrar o jogo de algumas maneiras: aumente a quantia de Honra, Glória e Sabedoria. Como os jogadores ganharam Renome, eles também podem perdê-lo — afinal, um Garou com muita Honra não deverá tomar certas atitudes. Ter muito Renome torna os personagens heróis, o que pode causar alguns inconvenientes. Como quem tem a última palavra é o Narrador, você pode acumular vinte pontos temporários e fazer o Ritual da Conquista duas vezes, sem tornar a aventura muito fácil.
3) Regras de combate são confusas ou demoradas apenas quando você desejar. Se você não entende ou não gosta de uma regra, ignore-a. Use uma mais simples, ou invente sua própria regra. Dependendo do caso, um combate pode ser resolvido com uma única jogada de dados; ou até sem nenhuma jogada — apenas diga "você perdeu" ou "você ganhou". Isso vale não apenas para *Lobisomem*, mas também para qualquer outro RPG.

CAVALEIROS

Olá, Tio Palada. Em primeiro lugar, gostaria de parabenizá-lo pelo seu grande trabalho na DRAGÃO BRASIL. Em segundo, gostaria de dizer que adorei os Cavaleiros do Zodíaco em SÓ AVENTURAS — mas quero fazer alguns comentários baseados na série de TV (me corrija se eu estiver errado):
1) Receber ajuda dos deuses apenas uma vez por semana é pouco. Durante a batalha nas Doze Casas, Seiya usou esse poder três vezes em apenas doze horas (nas casas de Touro, Leão e do Mestre).
2) Acho que o ataque especial não deveria ser no 3º nível já que os Cavaleiros da série tinham seus ataques especiais já quando receberam suas armaduras.
3) Acho que não confere a imunidade contra o mesmo tipo de ataque especial: o Cavaleiro de Cisne não era imune ao ataque congelante de Hagen de Merak.

Os Lordes de Toril
Rio de Janeiro - RJ

Não é que esses tais Cavaleiros pegaram? Trocentos outros leitores elogiaram a matéria. Que joia!
1) Será? Para mim, Seiya só recebeu ajuda dos deuses na Casa de Touro. Acho que nas outras lutas ele avançou de nível naturalmente, ganhando experiência no decorrer das batalhas. De qualquer forma, se você acha que os deuses poderiam ser mais generosos, reduza o limite de tempo.
2) Quem garante que os Cavaleiros eram de 1º nível quando ganharam suas armaduras, heim, heim? Eles já estavam treinando há um tempão, podem ter ultrapassado o 3º nível. Existem Cavaleiros de alto nível sem armaduras; os Guerreiros Deuses eram poderosíssimos, com certeza acima do 10º nível, mas só receberam suas armaduras de Hilda pouco antes da batalha contra o Santuário.
3) O Cavaleiro consegue de forma automática sua jogada de proteção/teste de resistência contra um ataque especial igual ao seu, mas não é totalmente imune. Ele sofre metade do dano. Por isso Hagen conseguiu ferir Cisne.

UM KENDER? OH, NÃO!

Caro Empaladinho... digo, Paladino. Venho humildemente a esta revista, a melhor do mercado (também pudera, é a única), para fazer alguns questionamentos. Se eu matar um avatar, não estarei matando o deus que ele representa. Até aí tudo bem. Mas e se eu viajar para os Planos Externos (Outer Planes, Planescape - AD&D) e matar o deus em seu próprio plano de existência, o que acontece? Eu me tornarei um novo deus? E como ficam os poderes dos clérigos e sacerdotes dele?
Em DB #4 saiu uma matéria muuuito legal sobre vampiros biônicos, chamada "Cainitech". Eu queria saber se haverá uma continuação. Wolftech? Wraithtech? Faerietech?

O kender que matou o Tarrasque de tédio
São Paulo - SP

Como vimos na edição anterior, nosso destemido (pff...pff...) Paladino sofreu um trágico destino. Mas não se desesperem: Katabrok, o Bárbaro, um valoroso aventureiro (pff... pff... he, he, he...) faz o que pode para socorrer os leitores!

LOUSE SLAYERS

Em GURPS Doom (DB #21), no mapa Colônia de Marte, as localidades J e F estão invertidas.

Agradecemos o elogio, mas somos obrigados a esclar
para os leitores que DRAGÃO BRASIL não é mais a única
também, é claro.
Então você está pensando em ir até à casa de um deus e ma
lo. E costumam dizer que eu é que tenho idéias assim!
explicaram que vocês kender não têm medo, mas será
também não têm miolos? Bem, levando em conta que
tornasse um deus — e ainda teria em s
multidão de clérigos e sacerdote
contentes por perder seu deus e
como esse pessoal pode ser fanático...).

AVISO ATRASADO

Venho por meio desta dar meus agradecimentos a DRAGÃO BRASIL e fazer uma proposta a você, meu co Paladino: se continua frente a duelistas, predadores e ogres com nomes engraçados, não se preocupe. Faça di filas, pois este teu amigo aqui te ajuda. Como bom Cria de Fenris que sou, não temo um bom combate. Se preciso, é só chamar e estarei aí, brandindo minha grande adaga. Por Gaia, parem de "urubuzar" a princesa Rhana! Ah, quanto do valoroso guerreiro Katabrok, uma mensagem: cuidado com os kobolds!

Caro Garou despenteado, quando eu botei o pé nos Pergaminhos, esse pessoal que andava enchendo o saco do Paladino com essa história de duelo sumiu. Acho que eu os amedrontei. Luigi Sortudo diz que na verdade ninguém interesse em duelar comigo, mas ele é um mentiroso. Quanto ao seu aviso, não se preocupe: kobolds são tão inofensivos quanto votos de castidade. (Hum...)

ASES (OU CORINGAS) NA MANGA

que o Ich Sorriso M
Baralho das Surpresa
estão me dando dor-de-cabeça:
1) Ele pode retirar quantas cartas quiser ou deve dizer a quantidade de cartas antes de puxar a 1ª, como diz o Livro do Mestre?
2) O Bufão
da Prisão forem usadas pelo menos uma vez, podem acabar com o grupo de aventureiros!
4) Ele tem 13 ou 22 cartas?
5) Estrela, Cometa e Bufão funcionam de que forma com ele?
6) Se alguém vencê-lo e pegar o baralho, poderá reverter os efeitos citados?

sobrinho do meu vizinho, que viu falar de um aventureiro que lutou com esse tal de Sorriso Mortal.
o seguinte:

retira uma carta para cada oponente em um mesmo
o inimigo sobreviver, o lich não usará o

BARDO AMIGO DO FALECIDO

gigantes do gelo em River Big of South, me lembro de uma canção em sua ho

Mark Shiven, o Bravo Bardo

O Palada tá com tudo em cima. Em cima da estante, onde
locou o potinho de maionese com as cinzas dele.
lar, Mark, cantaremos sua canção para ele. Sem
se lembrará do seu valioso apoio moral (dado a

FÃ-CLUBE

novo fã-clube, a AATP (Associação de Amigos do Tio Palada). Aqueles que desejarem entrar para a AATP
cer, não vai?

Presidente da AATP, Associação de Amigos do Tio Palada
São Paulo - SP

Ei, quando é que vai ter a AATK? Quando terei minha legião começar a cair em cima de mim?

Eu arranjo um encontro com o Paladino assim que ele voltar.

Escreva para Katabrok, o bárbaro, dublê do Paladino:

REVISTA DRAGÃO

CAIXA POSTAL 19113
CEP 04505-970
SÃO PAULO - SP

DENÚNCIA!!!

Acho que o anão MXYZPLK não é um anão de verdade, mas sim um orc, como o da Barraquinha do Orc

Dênis Alberto Nascimento Machado
Santo Ângelo - RS

BUAHAHAHAHA! Aquela cara horrorosa não me enganou nem por um momento! Ele pode até não ser um orc, mas é feio e cheira como um. Pensando bem, não é uma idéia tão absurda assim...

ANIMAIS VAMPIROS!!!

PAX VABISCUM Paladino!
Quero demonstrar minha alegria pelas publicações recentes sobre os guerreiros Imortais. Em meu nome e de meus compatriotas, apresento algumas dúvidas e sugestões
1) Poderiam apresentar as fichas com os atributos dos personagens da série de televisão "Maldição Eterna", exibida há algum tempo pela TV Record?
2) A maldição de Caim afeta também animais como cães, gatos e morcegos?
3) A disciplina Animalismo pode influenciar Cainitas com Humanidade zero ou um? Pois o personagem é controlado pela Besta, não é?
4) Os carniçais perdem 1 ponto de sangue por dia, como vampiros? O sangue de vampiro pode ser usado no tratamento de um mortal doente?
5) Um fomori conservaria os seus poderes concedidos pela Wyrm caso fosse abraçado por vampiro?

Rubald von Prietred Gronwald, 7ª geração de Caim
Tupã - SP

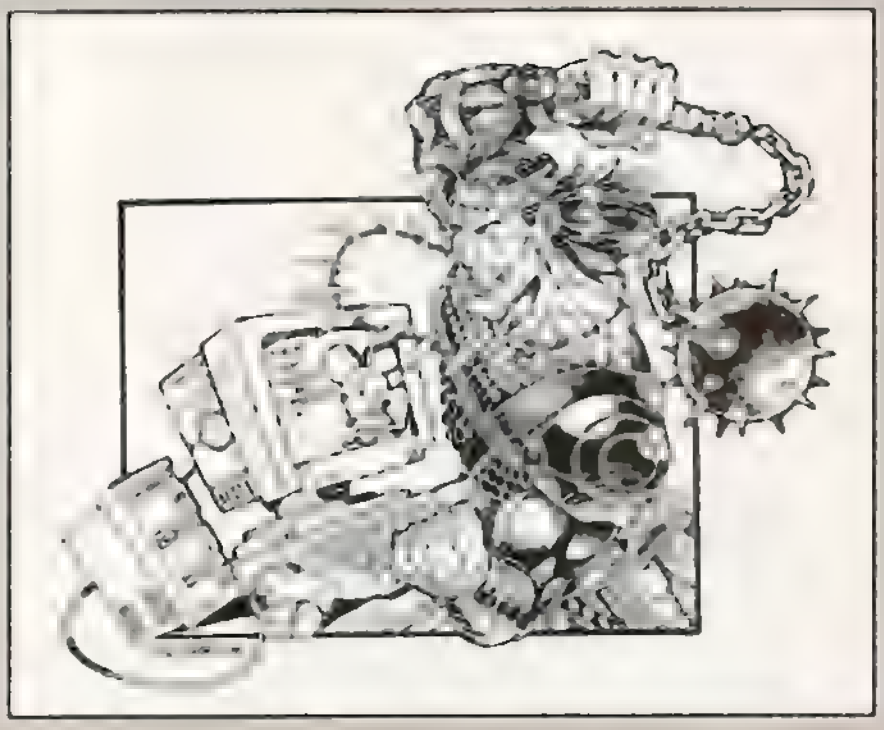
Saúde! O Paladino está um pouco disperso (he, he, he), então eu mesmo vou dar umas respostinhas para suas dúvidas. Vê se serve:
1) Boa idéia. Talvez a gente faça isso nos próximos números. Isso, claro, se o pessoal entrar em um acordo sobre "quem é de que clã".
2) A White Wolf não tem nenhuma regra para animais "abraçados", se bem que no acessório *Berlim by Night* aparece uma naja (cobra indiana) vampira, criada uma Seguidora de Set (meio óbvio, não?)
Teoricamente, pode-se criar vampiros animais (desde que o Príncipe tenha deixado) seguindo alguns parâmetros. Deve ser um animal que já beba sangue, ou pelo menos carnívoro. O animal precisa de alguma forma ser avisado a respeito da luz solar; recomenda-se que o vampiro consiga se comunicar com o animal (via Animalismo, por exemplo). Eles podem aprender Disciplinas, em especial as que melhoram o desempenho físico, e versões inversas (um cachorro pode usar Metamorfose para virar humano). A criação de animais vampiros é evitada, porque eles se tornam muito perigosos. Lembre-se, normalmente eles já são selvagens; some isso à Besta (imagine um urso em frenesi...).
Estas são apenas sugestões. A palavra final é sempre do Narrador; se ele assim quiser, pode ou não haver animais vampiros na campanha.
3) Não. A Besta que controla um personagem de Humanidade um ou zero não é, tecnicamente, um animal. Aproxima-se mais de um impulso monstruoso, maligno (o personagem age como um monstro), e não um animal selvagem.
4) Um carniçal se sustenta com comida, como um mortal. Ele só usa sangue para se curar e aumentar atributos físicos, com Disciplinas. Para evitar o envelhecimento normal, o carniçal precisa apenas ter sangue de vampiro no seu corpo. Se um mortal receber sangue vampírico em um tratamento médico (como uma transfusão, por exemplo), ele se tornará um carniçal.
5) Sim. Mas você não acha que uma abominação fomori-vampiro é muita apelação?

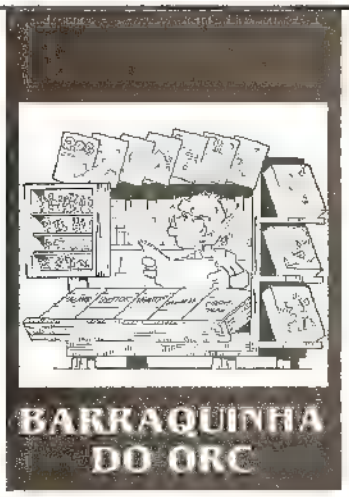
ATAQUES E ARMADILHAS

Saudações, Paladino. Gostaria que você resolvesse algumas de minhas humildes dúvidas. Lá vão elas:
1) Existe realmente algum livro de AD&D só sobre armadilhas, ou é apenas mais uma lorota dos bardos (sem ofender o Luigi Sortudo)?
2) O livro de Regras do D&D diz que toda criatura atingida pelo Basilisk deve fazer uma jogada de proteção ou virará pedra. Isso é verdade? Não era só o olhar?
3) O que acontece se um feitiço de ressurreição for lançado sobre um vampiro?

Davi Fernandes Rosa
Brasília - DF

Fuçando nos livros do Palada, solucionei as suas dúvidas, Davi. Difícil foi entender aquele monte de coisinhas chamadas "letras".
1) Não existe um livro específico para armadilhas no AD&D, mas você pode achar várias dicas em acessórios e aventuras, como *As Ruínas de Undermountain, The Catacombs Guide, Creative Campaign* e outros.
2) Toda criatura que é atacada pelo olhar do Basilisco deve fazer uma jogada de proteção. Geralmente aqueles que são mordidos e atacados pelas garras do Basilisco (Basilisk) também são atingidos pelo seu ataque visual (afinal, o bicho não fecha os olhos para atacar!).
3) O vampiro de D&D/AD&D é uma criatura que vive em dois planos ao mesmo tempo (o Plano Negativo e o nosso). As magias Reviver Mortos, Reencarnação e Ressurreição são terrivelmente perigosas para eles, pois cortam sua conexão com o Plano Negativo. Sua essência se desfaz, destruindo o vampiro. Para evitar que isso aconteça, ele deve fazer um teste de resistência contra magia e ser bem-sucedido (no caso de Reviver Mortos, a jogada é feita com um bônus de +2 para o vampiro).





BARRAQUINHA DO ORC

Quero saber se aqui em Itu e região há interessados em jogar Spellfire, Magic First Quest e Paranóia. Parece que por aqui ninguém tem coragem para enfrentar os perigos de Mystara e muito menos aguentar a vida "feliz" no Complexo Alfa.
Davi, Rua Anibal Agarussi, 238, Parque Industrial, Itu - SP - CEP 13300-000

Atenção, cidadãos dos multiversos. Eu, Victor Von Doom, soberano da Latvéria e dono de suas almas, informo que me apoderei das Jóias do Infinito. Quem se opor à minha dita dura morrerá. Daqui por diante devem obedecer ao Paladino, meu segundo em comando. Ordeno que me escrevam, JÁ!
P.S.: Princesa Rhana e Maga Lú, daqui por diante vocês poderão viver apenas no mundo de Yrth.
Victor Von Doom, Caixa Postal 123, Ponta Porã - MS - CEP 79900-000

Procuro jogadores(as) de GURPS, D&D, Shadowrun, O Desafio dos Bandeirantes e Defensores de Tóquio, iniciantes ou não, moradores do Jardim Grimaldi, Vila Ema, Sapopemba, I.V.G. e proximidades para formar um grupo. Também gostaria de trocar correspondência com jogadores de todo o Brasil.
Marcos Aurélio Mazo, Rua George Aretin, 125, Vila Clara Regina, São Paulo - SP - CEP 03920-090. Fone (011) 213 1006

O Templo do Poder recruta aventureiros que não tenham medo de burlar regras e que não chorem porque perderam seu personagem preferido. Aqui apenas os fortes sobrevivem, e os fracos viram ração. Jogamos D&D, AD&D, GURPS, Vampiro, Lobisomem, Shadowrun, Hero Quest, Battletech e card games. Também gostaríamos de trocar idéias com outros RPGistas do território nacional. Vinde a nós, o momento é este.
Crom e os Frustrados da Estação, Rua Quebec, 113, Anchieta, Rio de Janeiro - RJ - CEP 21625-370

Quem tiver algo a declarar sobre o dia 28/10/96, entre em contato.
Jack Case, Rua Ferreira Pontes, 753, C/2, Andaraí - RJ - CEP 20541-280

Aqui fala um velho mercador tentando ganhar um dinheirinho. Vendo Hero Quest + kit de aventuras Armadilha e Kellar's Keep + pôster gigante + fotocópia colorida dos artefatos do livro do kit de aventuras (R$ 52,00), ou troco por RPGs de meu interesse.
Diego de Mattos Ferreira Moreira, Praça do Vaticano, 80, Jardim das Nações, Taubaté - SP - CEP 12030-410

PLANETA CULT
O MELHOR EM CARD GAMES E RPG EM NITERÓI
ATENDEMOS TAMBÉM POR REEMBOLSO POSTAL
R. TAVARES DE MACEDO, 122, TÉRREO 102,
ICARAÍ - NITERÓI - R.
TELEFAX (021) 714 3357

Gostaria de me comunicar com Mestres de Vampiro, Lobisomem, Arkanun, Invasão, GURPS, Paranoia e Shadowrun.
Wagner D. Brito, Rua São Matheus do Sul, 47, Taboão, Guarulhos - SP - CEP 07143-150

Bumerang Joe, se você existe mesmo, esqueça essas miséras propostas que aparecem. Troco coleção completa de Spellfire (400 de 400, 25 de 25) por cartas importadas que não foram traduzidas. Tenho também cerca de 300 cartas das series especiais.
Luis Fernando Taylor, Rua Almirante Soido, 410/1601, Praia do Canto, Vitória - ES - CEP 29035-020. Fone (027) 325-1671

DRAGON'S CAVE CLUB
Na LEITURA COMICS você encontra o melhor em RPG, HQ, Cards, etc. Atendemos via Sedex para todo Brasil
Av. Amazonas, 487 - Centro
Fone (031) 226-7730 - Belo Horizonte - MG

Companheiro Orc. Digo "companheiro" porque também tenho uma barraquinha, aliás duas bancas, onde vendo cards de Magic, Spellfire, X Files, X Men, DC, Marvel, Dragon Ball e NBA. Também faço trocas.
Bambu Bank Corp I e II, Av. Monteiro Lobato, altura do 874, duante do colégio Albert Einstein, Guarulhos - SP

Caros RPGistas, aproveitem minha oferta. Vendo Dragon Quest, novo (R$ 45,00) ou troco por um RPG de meu interesse.
Yves C. Finzetto, Rua Tanhaçu, 388, Morumbi, São Paulo - SP - CEP 05679-040. Fone (011) 846-9493

Skull Warriors - RPG Players é a mais nova associação de RPGistas de Juiz de Fora, e abre inscrições para interessados. Um associado receberá um zine mensal com lançamentos, eventos, aventuras e idéias para Mestres e jogadores. Os Skull Warriors também promoverão eventos e abrirão espaço para você mostrar sua arte.
Skull Warriors - RPG Players, Rua Antônio Dias, 726/101, Centro, Juiz de Fora - MG - CEP 36010-370 kick.cemicro.ufif.br

Pelo amor de Silvanus, tragam minha filha de volta! Minha jovem e ingênua Brenna deixou nossa agradável floresta para encontrar um tal "Pasada". Tive esperanças de que um servo dos deuses conservasse seus votos, mas ouvi dizer que ele virou churrasco, e um certo Katabrok assumiu seu lugar (pensei que ele fosse analfabeto). Se o tal bárbaro tocar em um dos longos fios de cabelo de minha herdeira, juro que será transformado em lesma ou outro animal que faça justiça a seu intelecto. Para quem trouxe-la de volta, intocada, 1000 peças de ouro e um escudo mágico (nada de casamento).
Galvin Bearclaws, Aruidruida de Breodanir, Floresta de Breodanir

Precisamos urgentemente de MENINAS jogadoras de AD&D ou GURPS, iniciantes ou não, na região de Santa Cecília, Vila Buarque, Higienópolis e República.
Henrique B. Braga, Rua das Palmeiras, 133, Apto. 03, Santa Cecília, São Paulo - SP - CEP 01226-010

Atenção, RPGistas. Gostaríamos de nos corresponder com grupos de RPG de todo o Brasil para trocar idéias e aventuras. Jogamos AD&T, Arkanun, Invasão e Monstros.
Cláudio d'Armatéia Torcata, Clan dos Imortais, Rua Barão do Rio Branco, 1822, Crateus - CEP - 63700-000

Sou jogador de Vampiro, Lobisomem e AD&D. Gostaria de me corresponder com jogadores e Mestres para aprender a mestrar, pois estou formando um grupo em minha cidade. Aceito aventuras prontas de Vampiro.
Alessandro Barreto Miranda, Rua Alice de Sousa Mattos, 190, Souza Mattos, Bicas - MG - CEP 36600-000. Fone (032) 271-1915

Troco a carta Palladia Mors de Magic por outra de meu interesse. Também troco o livro-jogo O Talismã da Morte e vendo fitas de Super Nintendo.
José Rodolfo, Av. Dom Eduardo, 163, Centro, Patos de Minas - MG - CEP 38700-000. Fone 821-2435

Até, galera do Porto Alegre by Night! Nós também queremos participar!

MAGIC
Peça agora mesmo e pague com seu cartão de crédito!
THE X FILES CARD GAME
MEMORABILIA
Fone/fax: (011) 570-5897

Escrevam, temos boas idéias. Também queremos nos corresponder com jogadores e Mestres de RPG de todo o Brasil para trocar idéias e aventuras, falar besteira e fazer amigos Valeu!
Luciana e Thiago, Rua Alfredo Belker, 287, Bairro Operário, Novo Hamburgo - RS - CEP 93313-210

Procura se jogadores de Vampiro, Lobisomem e AD&D em Belo Horizonte. Também queremos entrar em contato com outros RPGistas.
Rodrigo Otávio Nunes Feitosa, Caixa Postal 144, Belo Horizonte - MG - CEP 37200-000

Gibi Mania
Quadrinhos, Camisas, Souvenirs, Cards, RPG Nacionais e Importados
Tel.: (021) 264-9752
Rua Jurupari, 19-E Tijuca
Próximo à Praça Seens Pena
Esquina Rua Conde de Bonfim 263)

Guarulhos - SP - CEP 07143-150. Fone (011) 602-9466

Vendo Vampiro Paranóia, GURPS, AD&D e muito mais
Dimitri, Maceió - Al. Fone (082) 235-3388

DRAGON'S CAVE CLUB
O Dragon s Cave Club está com inscrições abertas para Mestres e iniciantes, vendas de RPG de qualquer sistema e troca de cards
Av. Cristóvão Colombo, 167
Fone (031) 225-0694 - Belo Horizonte - MG

Vendo Vampiro: A Máscara (R$ 20,00) em excelente estado, com capa plástica, escudo e dois dados de dez faces. Vendo também Lobisomem: O Apocalipse (R$ 20,00) em bom estado.
Egont Alexandre Schenkel, Rua Padre Leonel França, 623, Campinas - SP - CEP 13041-190. Fone (019) 231-2597

Procuro jogadoras para campanhas de GURPS Supers Illuminati, Vampiro, Arkanun e outros (jogadores também são bem vindos). Preferência para Guarulhos e região.
Fábio Tardim, Rua São Mateus do Sul, 09, Jardim Sta. Mônica,

A Excalibur RPG de Goiânia convida todos os RPGistas ao
I ENCONTRO CENTRO-OESTE DE RPG
a ser realizado nos dias 07 e 08 de dezembro
• Torne os de Cards (Magic The Gathering valendo pela ABD)
• Mesas para jogos
• Mesas para iniciantes
• Mestres dos mais variados sistemas
• Palestras
• 1º Live Action válido para o Projeto Terra Nova in the Darkness
• Sorteio de brindes
maiores informações
(062) 241-9768 (à tarde)
ou por carta: R. 22 nº 134 Sl. 3 - Galeria Láctea - Setor Oeste - 74120-130 - Goiânia-GO

Procuro Mestre, jogadores ou jogadoras para jogar GURPS, AD&D e Vampiro. Quero também trocar informações e aventuras com grupos de RPG de todo o Brasil.
Davidson L. Z. Xavier, Rua Otávio Saldanha Mazza, 6730, Apto. 23, Bl. 06, Capão Raso, Curitiba - PR - CEP 81150-060. Fone (041) 248-5490

Atenção! Zoréu, o nômade do asfalto, procura jogadores de RPG em Duque de Caxias e arredores. Ele anuncia que joga qualquer coisa, em qualquer lugar com veteranos ou inexperientes. Ele está desesperado! Sempre alerta! Bwa ha ha ha ha!!!
Bruno Alves de O. Mattos, Rua Javari, 3, Sarapui, Duque de Caxias - RJ - CEP 25050-000

Vendo D&D com aventuras prontas e dou de brinde o jogo Classic Dungeon, tudo por R$ 35,00, ambos em excelente estado
Jader S. Lançanova, Pinheiro Machado, 1518, 2º Andar, Santiago - RS - CEP 97700-000

Vendo GURPS Cyberpunk (R$ 15,00) GURPS Illuminati (R$ 15,00), Lobisomem: O Apocalipse (R$ 28,00) e o livro-jogo A Floresta da Destruição, todos em bom estado, ou troco tudo por outros livros de RPG de meu interesse
Maxwell K. K. Oliveira, Rua Bruno Lobo, 1173, B. Alto, Curitiba - PR - CEP 82820-140

Troco 795 cards de Spellfire em português (sendo 338 não repetidos), mais os 4 fascículos de Spellfire - Táticas e Estratégias, por D&D, First Quest, Lobisomem ou Vampiro
Sandro Albertino, Rua Antônio Zuardi, 1412, Assis - SP - CEP 19800-000. Fone (018) 324-2781

Atenção! Esta é para detonar! Vendo os livros Sherlock Holmes Um Estudo em Vermelho (R$ 5,00), Conan: Espada e Magia #2 (R$ 4,00), Magic The Gathering Arena (R$ 10,00). Por que não Pediram a Evans - Agatha Christie (R$ 6,00) e O Diário Secreto de Laura Palmer (R$ 10,00). Dou preferência ao pessoal daqui de Fortaleza e região.
Beto, Rua Oscar Bezerra, 44, apto 202B, Damas, Fortaleza - CE - CEP 60435-720. Fone(085) 225-5205. msils@fortal.uece.br

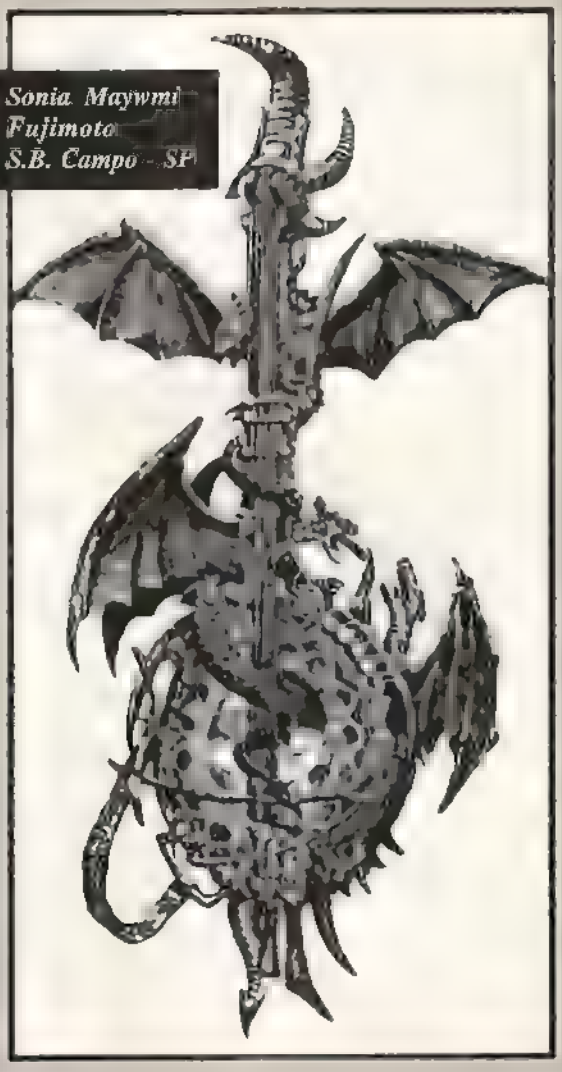
---

Vendo os seguintes livros jogos: Aventuras Fantásticas, O Saqueador de Charadas, A Cidadela do Caos, A Cidade dos Ladrões, O Calabouço da Morte, A Nave Espacial Traveller Demônios das Profundezas, Robô Comando, As Cavernas da Feiticeira da Neve, Tagmar, Livro de Criaturas, O Arado de Ouro e A Fronteira. Preço a combinar. Somente moradores da grande BH
Fernando P. Ferreira, Rua Anibal Gontijo, 47, Luxemburgo, Belo Horizonte - MG - CEP 35380-290

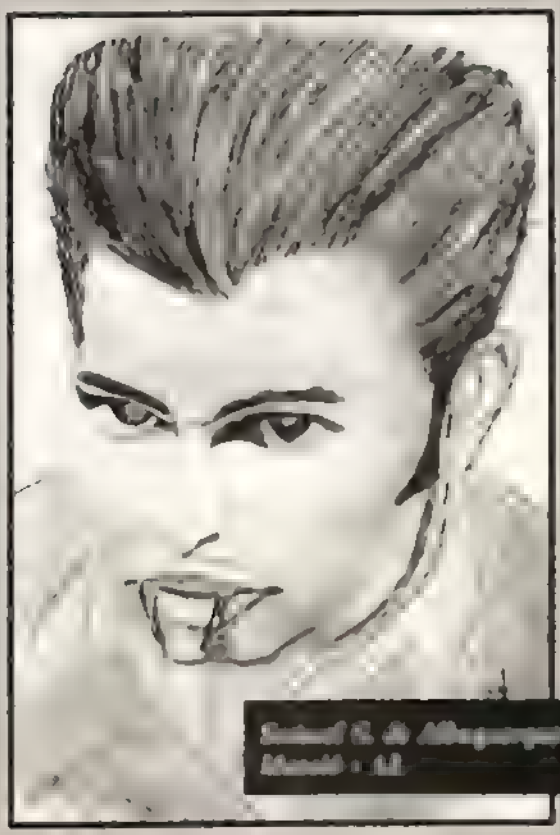
O Orc aceita qualquer negócio se não tentarem matá-lo primeiro !
Escrevam para:
DRAGÃO BRASIL
Barraquinha do Orc
Caixa Postal
19113
Cep 04505-970
São Paulo - SP

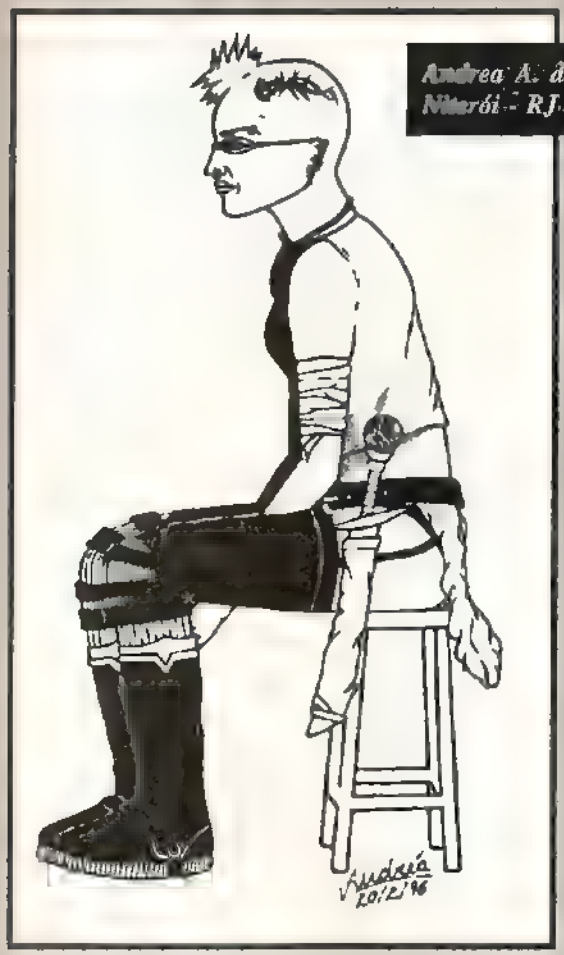
Envie sua obra para a revista DRAGÃO BRASIL Mestres do Traço Caixa Postal 19113 São Paulo - SP

Marcel Horner
Florianópolis -



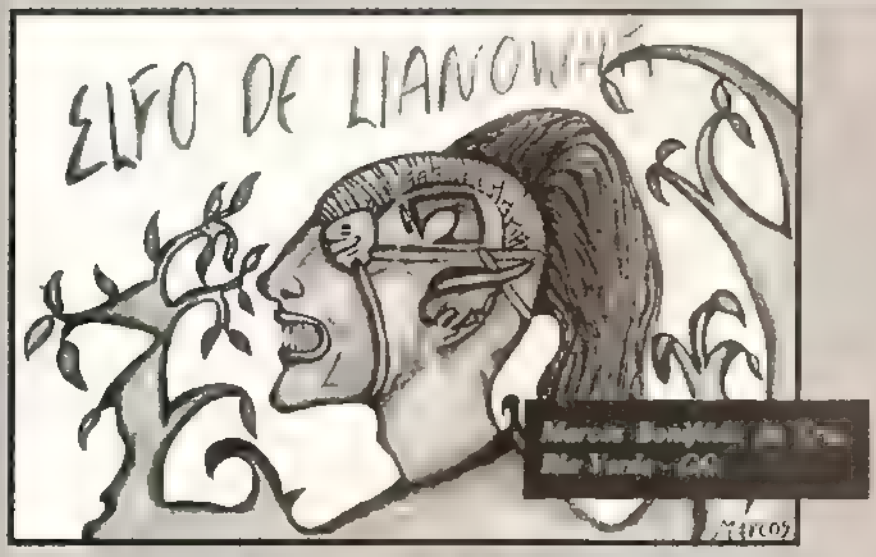
Sonia Maywmi
Fujimoto
S.B. Campo - SP



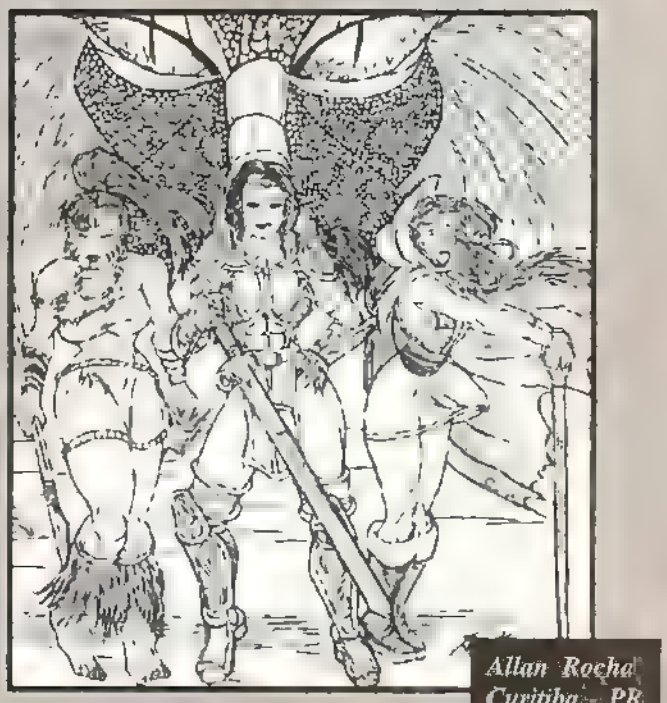


Andrea A. de Cerqueira
Niterói - RJ

Célio José Lemos
Cássia - MG



Flávia Alves Fahl
Campinas - SP

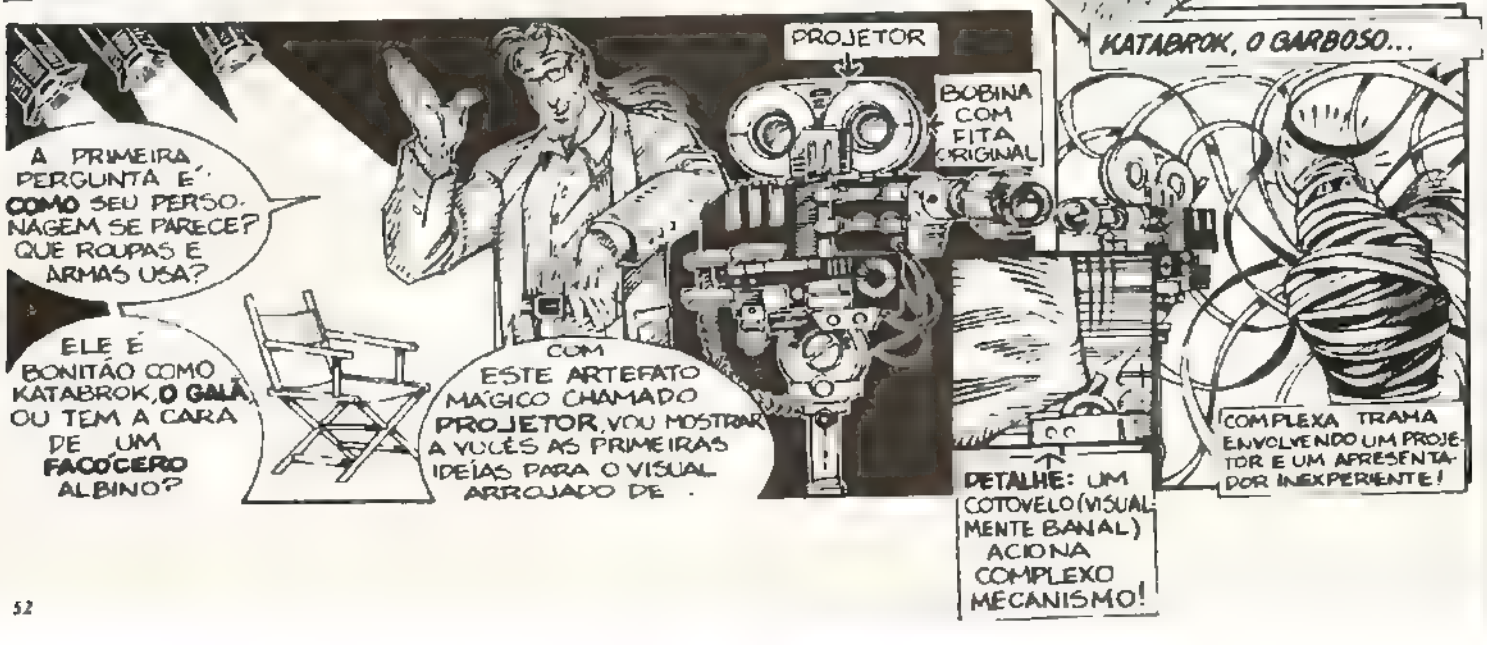


Allan Rocha
Curitiba - PR

Roteiro: Cassaro Rogério Vazzios

DIKAS BÁRBARAS

Arte VAZZIIOS



KATABROK, O **STREET FIGHTER**?!

KATABROK, O **EXTERMINADOR SEM FUTURO**?!

NÃO!!! A METRALHADORA NÃO FOI INVENTADA AINDA!

NEM PENSAR! E MUITO **LEVE**!

KATABROK, O **PALADINO**???

NÃO! MUITO **PESADO**! E ESSE NEGÓCIO DE VOTO DE CASTIDADE DA UMA **DOR** DE CABEÇA

AS AVENTURAS DO **JOVEM KATABROK** SEM GRANA PARA UMA ROUPA LEGAL?

AGORA KATABROK, O **DEFINITIVO**

IMPLACÁVEL IMPIEDOSO, INVENCÍVEL, INGUINORANTE, **INCAPAZ** DIGO, APAZ DE INSPIRAR HORROR PROFUNDO NOS CORAÇÕES DOS INIMIGOS...

MAS AINDA ABERTO A HÁBEIS NEGOCIAÇÕES!

LARGA A MÃO! NADA MAU PARA UM COMEÇO DE CARREIRA, MAS DEPOIS DE TANTOS ANOS COMO HERÓI, MEREÇO UM VISUAL QUE IMPONHA MAIS RESPEITO!

BEM, NEM SEMPRE...

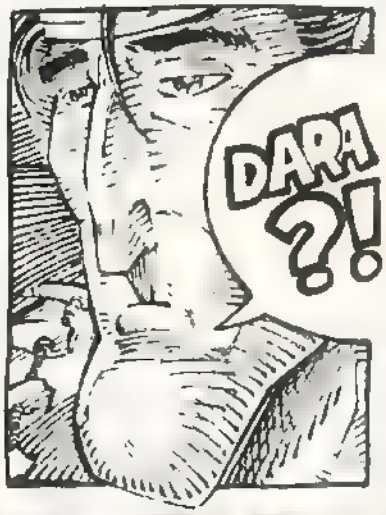
PODERIA **DEVOLVER** MINHA ESPADA, SENHOR **BEHOLDER**!?

VAZZIOS

DEPOIS DE SABER COMO O PERSONAGEM É POR FORA, VAMOS VER COMO ELE É POR DENTRO!

AS **EMOÇÕES** E SENTIMENTOS FAZEM PARTE DO **INTERIOR** DO PERSONAGEM! VOCÊ PRECISA SABER O QUE ELE SENTE PARA REPRESENTÁ-LO!

CONFIRA A SEGUIR ALGUMAS BRILHANTES ATUAÇÕES DE KATABROK, O **INDICADO** AO OSCAR!



CONTUDO, DURANTE CERTAS CRISES DESESPERADORAS, DIANTE DE UMA AMEAÇA DE PROPORÇÕES GIGANTESCAS EMOÇÕES INTENSAS E CONFLITANTES PODEM EMERGIR DO ÍNTIMO DO PERSONAGEM!!!

POR QUÊ ELE ESTÁ VESTIDO ASSIM?
SABE AQUELE NEGÓCIO DE DOIDO!
AH! É UM DOS TAIS CARAS QUE CURTEM RPG!
JÁ OUVI FALAR! REEDUCAÇÃO DE POSTURA GLOBAL, NÃO É?
MÁQUINA QUEBRADA!
ATENÇÃO MÁQUINA
TASLOI, MEU EFICIENTE ESCUDEIRO, AJUDANTE SECRETÁRIO, COZINHEIRO, FAXINEIRO, MANICURE...
SEM ESQUECER OS MONSTROS E VILÕES, PORQUE SEM ELES A VIDA NÃO TERIA GRAÇA!
DOR!
RÁPIDO TASLOI! Argh!!!
POW! CRASH! AGONIA!
PERAÍ CHEFE!!! SUA ESPADA +5 CONTRA GIGANTE TÁ AQUI, TÁ AQUI...
NÃO! ESSA É A PANELA +1 PRA ISQUENTA O GRUDE!
CLARO QUE NUM FUI EU!
AH, SE FOI!
EU SABIA DESDE A PRIMEIRA PÁGINA!
ACHO QUE NUM FOI ELE NÃO!
ENTÃO FOI VOCÊ MALANDRÃO
QUE IDEIA RIDÍCULA!
SEI DISSO NÃO!
TINHA QUE SER OS KOBOLDS?
FIM
FINALMENTE RESTAM OS NPC'S QUE NOS ACOMPANHAM (NUNCA ME EXPLICARAM O QUE SIGNIFICAM ESSAS LETRAS)...
PANGARÉ DOS NOVE INFERNOS!
...COMO FURIOSO, FIEL E OBEDIENTE MONTARIA.

Um arsenal para GURPS, Vampiro, Lobisomem, Shaowrun, INVASÃO e outros sistemas

HASTA LA VISTA, BABY!

Lançado durante a USPCON 8, o *Guia de Armas* é um produto pioneiro sob muitos aspectos. Antes de tudo, é o primeiro livro editado pela Camarilla Brazil — Associação Brasileira de Jogadores de RPG. É, além disso, o primeiro suplemento não direcionado para um sistema específico.

Guia de Armas é o primeiro suplemento de RPG multi-sistema publicado no Brasil. Todas as armas descritas no livro apresentam informações para sua utilização em *Storyteller* (*Vampiro, Lobisomem, Mage, Wraith, Changeling* e *Streetfighter*), GURPS (*Supers, Cyberpunk, Illumnati, Viagem no Tempo* e outros), *Cyberpunk 2020, Shadowrun, Call of Cthulhu*, INVASÃO e ARKANUN '90, ou TREVAS — uma versão futurista de ARKANUN, ainda em desenvolvimento.

O *Guia de Armas* é, no mínimo, fruto de um impressionante trabalho de pesquisa: são mais de 220 armas de fogo, cada uma com uma ficha contendo nome, tipo de munição, peso, balas por pente, cadência de tiros, seu dano em cinco sistemas principais (GURPS, *Shadowrun, Invasão/Cthulhu, Cyberpunk 2020* e *White Wolf*), uma ilustração e curiosidades a respeito da arma.

O cardápio é dos mais variados: você vai encontrar ali desde a minúscula **Derringer**, pistola que pode ser escondida na mão, até metralhadoras e armas superpesadas. A maior parte das armas é real, mas podemos encontrar algumas peças ficcionais, de filmes ou jogos futuristas — como a pistola **Ares Predator**, a arma mais famosa do jogo *Shadowrun*.

O visual do livro está de parabéns, com uma bela capa assinada por Alex Sunder, outra vez usufruindo da computação gráfica. O único ponto negativo parece ser a confusão entre armas reais e imaginárias, pois elas são apresentadas quase todas da mesma forma. O leitor pode ficar em dúvida se a **Cyrez E. M. Prototype**, por exemplo, é uma peça real; esta arma experimental, que dispara balas de alumínio quase à velocidade da luz, na verdade existe apenas no filme *Eraser Queima de Arquivo*.

Depois deste primeiro *Guia de Armas*, está nos planos da Camarilla editar um novo suplemento no mesmo estilo - desta vez com armas medievais, trazendo variados tipos de espadas, lanças, machados e outras coisinhas que machucam. O guia de armas medievais deverá ser compatível com D&D, AD&D, GURPS, *Tagmar*, ARKANUN e, talvez, *Aventuras Fantásticas*.

PALADINO

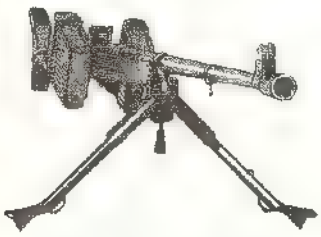
PzB 39

Um rifle anti-tanque que alemão que foi convertido em um "sniper" graças à adição de uma mira telescópica.

Dano.

GURPS	**7D+2**
Shadowrun	**10D**
Invasão, Call of Cthulhu	**5d8+5**
Cyberpunk 2020	**9d6+3**
White Wolf	**14**

Munição 8 mm
Peso : 12,7 kg
#Pente: 1
ROF: 1



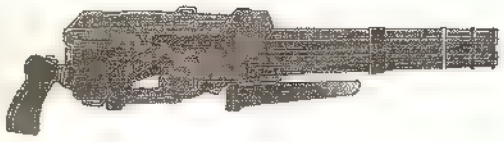
Vindicator Minigun

Uma metralhadora inicialmente construída para uso em helicópteros, a Vindicator passou a ser usada por soldados. É a metralhadora utilizada no filme Predator.

Dano.

GURPS	**6D+2**
Shadowrun	**7S**
Invasão, Call of Cthulhu	**5d6**
Cyberpunk 2020	**6d6**
White Wolf	**9**

Munição: 7 62 mm
Peso: 15 kg
#Pente: 50
ROF: 5 / 10



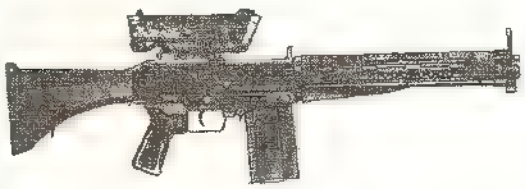
Cyrez E.M. Prototype

Este protótipo das indústrias Cyrez dispara balas de alumínio energizado quase à velocidade da luz. É, sem dúvida nenhuma, uma das mais poderosas armas de fogo existentes. Seu uso é restrito aos agentes da Cyrez.

Dano

GURPS	**9D**
Shadowrun	**18D**
Invasão, Call of Cthulhu	**6d6**
Cyberpunk 2020	**8d6**
White Wolf	**15**

Munição alumínio energizado
Peso: 10 kg
#Pente: 35-40
ROF: 1

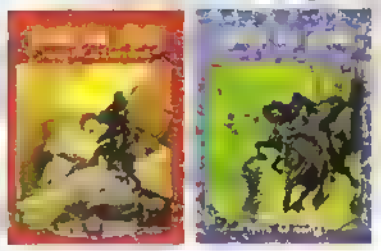


Três amostras do vasto conteúdo do Guia: um arsenal para atirador nenhum botar defeito!

Forbidden Pla ne

Forbidden Planet

Esgotado*



FIRST QUEST- Parte I
Livro de regras, livro de monstros e tesouros, folheto do mago, folheto do clérigo, 3 fichas de personagens, 6 dados e 6 miniaturas 28,00 ( )

FIRST QUEST- Parte II
Livro de aventuras, poster com 8 mapas p/ aventuras, mini-mapa, 3 fichas personagens, escudo do mestre e CD áudio interativo com explicações, narração e efeitos .... 28,00 ( )
FIRST QUEST - Estoje Completo .... 59,00 ( )
LIVRO DO JOGADOR AD&D ..... 59,00 ( )
LIVRO DO MESTRE AD&D ..... 49,00 ( )
LIVRO DOS MONSTROS AD&D ..... 65,00 ( )

FORGOTTEN REALMS
Parte I - Uma Viagem aos Reinos.. 28,00 ( )
Parte II - Shadowdale ..... 28,00 ( )
Parte III - Undermountain - Guia .... 28,00 ( )
Parte IV - Av. em Undermountain .... 28,00 ( )

KARAMEIKOS - Vol-I ..... 28,00 ( )

KARAMEIKOS - Vol-II ..... 28,00 ( )

HERO QUEST
O pré-RPG ideal p/ crianças e iniciantes, em um universo mágico cheio de surpresas 49,00 ( )

DRAGON QUEST (Ultimas unidades)
Jogo introdutório ao RPG. Desafios em masmorras com monstros e tesouros. Caixa com dados especiais, cards, manual de instruções, miniaturas plásticas, e tabuleiro. .... 45,00 ( )

DUNGEONS & DRAGONS (Esgotado*)
O 1º e mais tradicional RPG do mundo! 45,00 ( )

SHADOWRUN (Manual Básico) ..... 33,00 (★)
Contatos (suplemento + escudo) .... 11,50 ( )
Metagen (aventura) ..... 10,00 ( )
Catálogo do Samurai Urbano (supl.).. 11,50 ( )

TRILOGIA SHADOWRUN - SEGREDOS DO PODER (Literatura)
Vol. I - Não Faça Acordos com o Dragão 18,60 ( )
Vol. II - Escolha Seus Inimigos com Cuidado ..... 16,20 ( )
Vol. III - Encontre Sua Própria Verdade 22,00 ( )

TAGMAR (RPG Nac.) Básico ..... 22,00 ( )
Livro de Criaturas ..... 10,00 ( )
O Arado de Ouro ..... 8,00 ( )
A Fronteira ..... 9,00 ( )
Império ..... 18,00 ( )

O DESAFIO DOS BANDEIRANTES (RPG Nac.) Básico 20,00 ( )
O Engenho /A Floresta do Medo (aventuras) ..... 9,00 ( )
Os Quilombos da Lua (aventura, ... 10,00 ( )
O Vale das Acrítos (aventura) ... .. 10,00 ( )

SENHOR DOS ANEIS - JOGO DE AVENTURAS
Manual Básico ..... 25,50 ( )
Livro de Aventuras ..... 18,60 ( )
Um Espião em Eisengard (livro-jogo) . 12,60 ( )

Literatura de J.R.R. TOLKIEN
Senhor dos Anéis - Trilogia
Vol. I - A Sociedade do Anel ..... 25,40 ( )
Vol. II - As Duas Torres ..... 25,40 ( )
Vol III - O Retorno do Rei ..... 25,40 ( )
O Hobbit ..... 25,40 ( )

ÚLTIMAS NOVIDADES

•**CHEGARAM MINIATURAS BANHADAS PARA RPG**
•Preço entre 1,50 a 3,00 Reais

KIT DE DADOS

Cada conjunto contém 6 unidades (4, 6, 8, 10, 12, e 20 faces)
opaco R$ 5,50 ( )
acrílico R$ 6,90 ( )

MINIATURAS

COLEÇÃO Anões (8 peças) ..... 8,90 ( )
COLEÇÃO Heróis (9 peças) ..... 8,90 ( )
COLEÇÃO Vampiros (4 peças) ..... 8,90 ( )
COLEÇÃO Lobisomens (4 peça) ..... 8,90 ( )
COLEÇÃO Esqueletos (6 peças) ..... 8,90 ( )
COLEÇÃO Elfos (7 peças) ..... 8,90 ( )
COLEÇÃO Orcs (6 peças) ..... 8,90 ( )
COLEÇÃO Heróis e Vilões (13 peças) ..... 9,50 ( )
COLEÇÃO Montaria Goblin (8 peças) ..... 8,90 ( )
COLEÇÃO Bárbaros (6 peças) ..... 8,90 ( )

DRAGÃO Verde ..... 5,50 ( )
DRAGÃO Dourado ..... 5,50 ( )
DRAGÃO Vermelho ..... 9,50 ( )
DRAGÃO Cromático (Hidra 5 cabeças) ..... 25,00 ( )
DRAGÃO: Imperador (Tam. Gde) ..... 28,00 ( )
Cavalaria de Orcs ..... 18,90 ( )
Gigante de Fogo ..... 5,50 ( )
COLEÇÃO "Senhor dos Anéis" ..... 9,50 ( )
Grifo ..... 9,50 ( )

Agora todas as miniaturas são banhadas!

t leva até você...

GURPS Pack
Módulo Básico 2ª edição, tabela para mestres, capa plástica, poster e 3 dados de seis faces ..... 36,00 ( )
GURPS Cyberpunk ..... 25,50 ( )
GURPS Fantasy ..... 25,50 ( )
GURPS Horror ..... Não disponível
GURPS Illuminati ..... 25,50 ( )
GURPS Império Romano ..... 25,50 ( )
GURPS Magia ..... 25,50 ( )
GURPS Supers ..... 29,00 ( )
GURPS Viagem no Tempo ..... 25,50 ( )
VAMPIRO: A MÁSCARA (Pack) ..... 45,00 ( )
VAMPIRO: Guia do Jogador ..... 39,00 ( )
Livro do Clã **BRUJAH** ..... 15,95 ( )
Livro do Clã **GANGREL** ..... 15,95 ( )
Livro do Clã **MALKAVIAN** ..... 15,95 ( )
Livro do Clã **NOSFERATU** ..... 15,95 ( )
Livro do Clã **TREMERE** ..... 15,95 ( )
Livro do Clã **VENTRUE** ..... 15,95 ( )
Escudo p/ **VAMPIRO** ..... 7,50 ( )
KIT VAMPIRO: 10 dados de 10 faces + bolsa de veludo + brinde ..... 12,00 ( )
LITERATURA
"O LIVRO DOS VAMPIROS" (1.080 pg.) 38,50 ( )
(ENCICLOPÉDIA DOS MORTOS VIVOS)
LOBISOMEM. O Apocalipse Pack ..... 45,00 ( )
TOON (Básico) ..... 28,50 ( )
PARANOIA - Manual Básico ..... 27,50 ( )
CYBERPUNK 2020 ..... 29,00 ( )
MULHERES MACHONAS ..... 5,00 ( )
Freiras Renegadas ..... 5,00 ( )
TWERPS ..... 5,00 ( )
MONSTROS (RPG Nacional)
Manual Básico ..... 14,00 ( )
Rapa-Kui (aventura + escudo) 12,00 ( )
ARKANUN (RPG Nacional)
Manual Básico ..... 12,00 ( )
GRIMÓRIO (Suplemento) ..... 12,00 ( )
INVASÃO (RPG)
Manual Básico ..... 12,00 ( )
MILLENIA (RPG Nacional)
Manual Básico ..... 28,00 ( )
GUIA DE ARMAS ..... 15,00 ( )

INTERNET: E-Mail: fbplanet@mandic.com.br

FORBIDDEN PLANET: A MELHOR REDE DE LOJAS DE RPG DO BRASIL!

ATENÇÃO: Para pedidos via correio, acrescente R$3,50 no valor total da compra para despesas e postagem.
*(ESTADOS AMAPÁ, AMAZONAS, RORAIMA, POSTAGEM SOB CONSULTA PRÉVIA) PEDIDO MÍNIMO: 15,00
Marque a quantidade dos produtos que deseja receber (tire uma cópia para não recortar a revista) e envie junto com cheque nominal (NÃO MANDE EM DINHEIRO) à Forbidden Planet - Cx postal 6656 - CEP 01064-970 - São Paulo /SP ou se preferir faça seu pedido direto via telefone, ou visite uma de nossas lojas.

VALOR + 3,50 = ... CHEQUE Nº ..... NOME: .....*
FONE: ..... END. .....
PEDIDOS VIA CARTA SOMENTE P/ CAIXA POSTAL *CIDADE ..... ESTADO ..... CEP .....*

AV. IBIRAPUERA, 2473
(Próximo ao Shopping Ibirapuera)
Fone:(011) 240-3213 São Paulo -SP

Rua Gabus Mendes-29, Lj 4
(Trav. 7 de Abril-Centro)
Fone:(011) 259-8963 São Paulo - SP

SHOPPING POMPÉIA NOBRE
Rua Clélia - 33 Lj- 1
(Ao lado do Sesc Pompéia)
Fone:(011) 62-0468 São Paulo-SP

SHOPPING LA PLAGE-Lj 144
Fone: (013) 387-1025
Pitangueiras- Guarujá- SP

DISQUE FORBIDDEN PLANET
(011) 240-3213
535-3804
(Dos 10:00 as 20:00h) de Seg. à Sáb.
Informações sobre data de envio de pedidos via correio.
Tel. e Fax: (011) 255-0858

DB 22

VALE XEROX

PREÇOS E DISPONIBILIDADE DE PRODUTOS SUJEITOS À ALTERAÇÃO CONSULTE-NOS.

HEROES
OF MIGHT AND MAGIC

A Saga de *Might and Magic* já é bastante conhecida entre os jogadores de RPGs. O estilo de jogo em primeira pessoa ficou consagrado assim como a maioria dos RPGs para PC. Nessa nova versão, o jogo muda um pouco de cara, seguindo mais o estilo de estratégia. São inúmeros cenários onde você terá que lutar contra 3 exércitos diferentes, cada um com suas características e guerreiros. Para você ficar por dentro de como jogar *Heroes of Might and Magic*, dê uma olhadinha nos melhores grupos a serem escolhidos e os guerreiros que lutarão para defender seu castelo.

ATRIBUTOS E CONSTRUÇÕES

Em *Heroes of Might and Magic* você irá dispor de muitas de características que deverão ser bastante úteis em suas buscas. *Attack Skill* aumenta a força de seus personagens durante a luta; quanto maior o *Attack Skill*, as chances de seu personagem causar dano máximo são maiores. *Defense Skill* segue o mesmo esquema do ataque, mas para a defesa. *Knowledge* é a sabedoria — quanto maior, mais magias o seu guerreiro poderá usar. *Magic Skill* é a força de suas magias: funciona como o *Attack Skill*, mas desta vez aumenta as chances de acerto das magias.

Você poderá construir em seu castelo casas e tavernas, para aumentar as habilidades dos personagens. De início, é recomendável construir o *Well* (o poço), que faz com que você possa criar mais personagens por semana. A taverna ajuda os personagens que irão defender o castelo nas lutas e o *Thieves Guild* (Guilda de Ladrões) aumenta a moral do grupo de defensores. O *Mage Guild* (Guilda de Magos) é onde seus personagens aprendem magias. Quanto mais alta a torre, mais magias seus personagens vão dominar.

GRUPOS

O jogador pode escolher entre quatro grupos de guerreiros, cada um com seu castelo e suas características. Na luta contra outros grupos, arqueiros e atiradores são sempre atacados primeiro — são os "pára-raios" dos inimigos. Em segundo lugar vêm os personagens de moral alta e os mais fortes.

• **Grupo Azul:** Esse grupo é composto por personagens melhores no ataque corpo-a-corpo, mas velocidade é o seu ponto fraco. Você poderá treinar arqueiros centauros, grifos, minotauros, hidras, gárgulas e dragões. Os dragões são os melhores guerreiros de todo o jogo: cinco deles em um

Você no comando de magos, cavaleiros, dragões e outras criaturas fantásticas

grupo tornam você praticamente invencível.

• **Grupo Amarelo:** É composto por personagens mais fracos, com uma mobilidade um pouco melhor. São médios em ataques próximos e à distância. Nesse grupo você treinará anões, arqueiros elfos, fadas, unicórnios,*phoenix*. As fênix (*phoenix*) são as melhores criaturas para luta, perdendo apenas para os dragões. Os unicórnios são muito bons no corpo-a-corpo e possuem boa mobilidade.

• **Grupo Vermelho:** São os personagens mais "animais" do jogo. Ótimos em ataques terrestres, mas não têm grande habilidade com ataques aéreos. Seus atiradores também são excelentes. Você pode treinar orcs arqueiros, lobos, trolls, ogres, ciclopes. Os ciclopes são ótimos no solo, ficando apenas atrás do dragão e da fênix. Os trolls são os melhores atiradores do jogo.

• **Grupo Verde:** É composto, basicamente de humanos. São bons lutadores no corpo-a-corpo e têm bastante mobilidade terrestre. Você pode treinar cavaleiros, guerreiros com espadas e com lanças, peões e "Tios Paladas" (paladinos). Os paladinos são bons lutadores no corpo-a-corpo e, devido à sua alta moral, são sempre os primeiros a atacar — o que era de se esperar...

JOGO

Durante o jogo, você dependerá — principalmente — de dinheiro. Cada castelo seu rende mil peças de ouro por dia. As minas encontradas durante o jogo produzem diferentes minérios. Estes são usados, principalmente, na construção das torres e casas. No total são sete materiais necessários: cristal, mercúrio, madeira, *ore*, gemas, enxofre e ouro. Alguns personagens necessitam desses minérios para serem treinados, como o dragão, que precisa de cristais.

Além das minas e dos castelos, você encontra, no meio do caminho, obeliscos que abrem de uma a quatro peças do quebra-cabeças, que esconde um item secreto. Esse item costuma ser muito poderoso, fazendo com que você complete a fase sem acabar com todos os outros exércitos.

Os baús, também encontrados no meio do caminho, dão a você dinheiro ou experiência, você escolhe. Existem locais, quase sempre protegidos, onde você encontra artefatos que lhe dão força, magia ou alguma habilidade incomum. Para achar alguns desses artefatos, às vezes, é necessário cavar o chão (por isso você deve olhar o mapa completo, para não sair desenterrando defunto de graça). Para isso, você precisará perder uma rodada inteira com seu personagem.

Em algumas fases você precisará de pelo menos um barco para navegar entre ilhas. Navegando, você tem o mesmo número de movimentos que possui em terra firme.

Essas são as habilidades do jogo, personagens, contruções e tudo mais. Quando começar a jogar, prefira fazer poucos grupos de busca, fortalecendo mais os que você já tem. Agora, com uma noção dos personagens e inimigos, vá a luta!

DR. XURROS

Forbidden Planet leva até você...

DEZEMBRO CHEGANDO EM PORTUGUÊS

3,50 ( )

29,00 ( )

3,50 ( )

Faça logo seu pedido!!

Magic (Ed. Nacional)

Magic 4ª (c/60)	14,00 ( )
Magic 4ª (Booster c/ 10)	2,35 ( )
Magic 4ª (Terras Natais c/8)	2,00 ( )
Era Glacial Deck c/60	14,00 ( )
Era Glacial Booster c/15	3,75 ( )
ALIANÇAS c/12	3,00 ( )

Magic (Ed. Importadas)

MAGIC 4ª (c/60)	17,80 ( )
Booster 4ª (c/15)	5,90 ( )
Homelands (c/8)	3,50 ( )
Fallen Empires (c/8)	2,70 ( )
Chronicles (c/12)	3,95 ( )
ICE AGE Deck (c/60)	17,80 ( )
Booster Ice Age (c/15)	5,90 ( )
Alliances(c/12)	4,40 ( )
MIRAGE Deck (c/6)	16,00 ( )
MIRAGE Booster (c/15)	5,00 ( )
Magic 3ª - Deck 45,00 (em inglês)	(cotação flutuante)
Magic 3ª - Booster 15,00 (em inglês)	(cotação flutuante)
The Dark - 7,50 (em italiano)	(cotação flutuante)
Legends - 20,00 (em italiano)	(cotação flutuante)

Outras Edições consulte-nos!

ACESSÓRIOS P/ COLECIONADORES:

Card Case - "porta cards" p/ 600 cards	24,90 ( )
Pasta arquivo - p/ porta cards	12,80 ( )
Dado de 20 lados p/ Magic	1,20 ( )
Conjunto Counters p/ Magic c/ 30 unidades	4,90 ( )
Plásticos p/ 9 cards p/ arquivo de cartas	0,50 ( )
Porta cards individuais	0,20 ( )
Protetor p/ cards ind. (pacote c/ 100) Imp.	15,00 ( )
"Reaper" - (counter giratório)	19,50 ( )
Deck Bynder (estojo p/ baralho) Imp.	15,00 ( )

TEMOS TAMBÉM:

Spellfire (Deck Duplo-Nacional) c/ 110	18,90 ( )
Spellfire (Booster-Nacional) c/ 15 cartas	3,50 ( )
(3ª edição) Deck Duplo Imp. c/ 110 cartas	18,00 ( )
Spellfire (Booster-Ravenloft) c/15 cartas	4,50 ( )
Spellfire (Booster-Forgotten) c/15 cartas	4,50 ( )
Spellfire (Booster-Dragonlance) c/15 cartas	4,50 ( )
Spellfire (Booster-Powers) c/15 cartas	4,50 ( )
Spellfire (Artefacts) c/15 cartas	9,50 ( )
Spellfire (Booster-Underdark) c/15 cartas	4,50 ( )
Spellfire (Booster-Runes & Ruines) c/12	4,50 ( )
Spellfire (Battlelight) c/12	4,50 ( )
Spellfire (Draconomicon) c/12	4,50 ( )
Spellfire (Night Stalkers) c/12	4,50 ( )
Netrunner Deck duplo (c/120)	29,90 ( )
Netrunner Booster (c/15)	4,95 ( )
Overpower (Deck)	15,80 ( )
Overpower (Booster)	3,50 ( )
Overpower (Booster Power Surge)	3,50 ( )
Overpower (Booster-Mission Control)	3,50 ( )
Overpower DC (Deck) c/9	3,50 ( )
Overpower DC (Booster)	15,80 ( )
Rage (Deck)	15,80 ( )
Rage (Booster)	4,95 ( )
Rage (Booster-The Wyrm)	4,95 ( )
Rage (Booster-Umbral)	3,90 ( )
Star Wars (Deck)	17,50 ( )
Star Wars (Booster)	4,50 ( )
Wild Storm (Deck)	15,50 ( )
Wild Storm (Booster)	4,50 ( )
Middle Earth (Deck)	19,75 ( )
Middle Earth (Booster)	5,90 ( )
Vampire (Deck)	14,00 ( )
Vampire (Booster)	4,75 ( )
Dark Sovereigns (Booster)	4,75 ( )
Jihad (Deck)	14,00 ( )
Jihad (Booster)	4,75 ( )

CARTAS IMPORTADAS — CARD GAME X-FILE

VENHA PARA O DIA DOS TRADERS E FAÇA AS MELHORES TROCAS:

segundas	das	16:30 as 19:00hs	*Forbidden Planet* (Pompéia)
quintas	das	16:30 as 19:00hs	*Forbidden Planet* (Ibirapuera)
sábados	das	10:00 as 13:00hs	*Forbidden Planet* (Centro)

INTERNET: E-Mail: fbplanet @mandic.com.br

FORBIDDEN PLANET: A MELHOR REDE DE LOJAS DE RPG DO BRASIL!

ATENÇÃO: Para pedidos via correio, acrescente R$3,50 no valor total da compra para despesas e postagem.

*(ESTADOS: AMAPÁ, AMAZONAS, RORAIMA, POSTAGEM SOB CONSULTA PRÉVIA) PEDIDO MÍNIMO: 15,00

Marque a quantidade dos produtos que deseja receber (tire uma cópia para não recortar a revista) e envie junto com cheque nominal (NÃO MANDE EM DINHEIRO) à Forbidden Planet - Cx postal 6656 - CEP 01064-970 - São Paulo /SP ou se preferir faça seu pedido direto via telefone, ou visite uma de nossas lojas: DB 22

VALOR + 3,50 =* ..... *CHEQUE Nº* ..... *NOME:* .....

FONE: ..... *END:* .....

CIDADE ..... *ESTADO* ..... *CEP* .....

VALE XEROX

PEDIDOS VIA CARTA SOMENTE P/ CAIXA POSTAL

AV. IBIRAPUERA, 2473
(Próximo ao Shopping Ibirapuera)
Fone:(011) 240-3213 São Paulo -SP

Rua Gabus Mendes-29, Lj 4
(Trav. 7 de Abril-Centro)
Fone:(011) 259-8963 São Paulo - SP

SHOPPING POMPÉIA NOBRE
Rua Clélia - 33 Lj- 1
(Ao lado do Sesc Pompéia)
Fone:(011) 62-0468 São Paulo-SP

SHOPPING LA PLAGE-Lj 144
Fone: (013) 387-1025
Pitangueiras- Guarujá- SP

DISQUE FORBIDDEN PLANET
(011) 240-3213
535-3804
(Das 10:00 as 20:00h) de Seg. à Sáb.
Informações sobre data do envio de pedidos via correio:
Tel. e Fax: (011) 255-0959

PREÇOS E DISPONIBILIDADE DE PRODUTOS SUJEITOS À ALTERAÇÃO CONSULTE-NOS!

Beba
Fanta®
laranja
Fanta
Fanta
Fanta®
laranja
Coca-Cola